A CACCIA DI FANTASMI: GHOST SWEEPER MIKAMI
NUMERO 44
FEBBRAIO 1996
LIRE 6.000
KAPPA MAGAZINE
KAPPAMAGAZINE
NUMERO 44
STAR COMICS
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
Oh, mia Dea!
Assembler OX
Gun Smith Cats
World Apartment Horror
fumetti
KC KODANSHA
IL NUOVO FILM DI KATSUHIRO OTOMO
MEMORIES
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 44 - FEBBRAIO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Daniele Fabbri, Rieko Fukuda, Paolo Gattone, Fabrizio Magri, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER 0X

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra, e in seguito a una clamorosa resa dei conti Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fondono in un unico essere. Anche la Principessa delle Routine, Plasma, cerca di sconfiggere le rinnegate, ma si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco, a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo. Ma ora, grazie a un piano architettato da Plasma, le due si trovano scagliate nel mondo della musica... come duo!
Nota: Seguite con molta attenzione gli episodi di **Assembler 0X** che formano la mini-saga delle Drink: benché possa sembrarvi assurdo, fra una buffonata asamiyana e l'altra scoprirete come funzionano *veramente* le cose in Giappone nel mondo della musica. I ragazzi e le ragazze che vengono lanciati sul mercato come idoli delle folle (*idol*, per l'appunto), sono in realtà vittime di un consumismo spietato, che li vede protagonisti di mega-concerti, gadget, apparizioni televisive e cinematografiche nel giro di pochi mesi, per poi essere letteralmente dimenticati subito dopo. Pochi di loro riescono a resistere e imporsi come gruppo 'storico', ma anche in questo caso il successo non dura mai più di un paio d'anni. Un fenomeno di costume giapponese da studiare con interesse, e che purtroppo si sta sviluppando lentamente - ma senza essere dichiarato come nel Paese del Sol Levante - anche in Occidente: vi dicono nulla nomi come New Kids on the Block, Thake That o East 17?

WORLD APARTMENT HORROR

Vogliamo proprio buttarla sul sociale? Ma sì, via, buttiamocela! In questa seconda parte, il nostro Otomo indaga un certo modo di pensare nipponico (non comune a tutti, per fortuna) criticandolo duramente. Più che di un vero e proprio 'razzismo', il Giappone soffre spesso di un incontrollato senso di superiorità nei confronti delle altre popolazioni orientali. Quello che Itta grida nel corridoio («I giapponesi non sono asiatici... Sono *bianchi*!») rappresenta al meglio questa convinzione, e Otomo si diverte a beffeggiare, triturare e rigettare questa forma di disprezzo per le origini e le tradizioni. Sarebbe bello che anche noi italiani, ogni tanto, ci rendessimo conto di calpestare un suolo prezioso, che ha fatto la storia del mondo... E invece sembra più facile dimenticare chi siamo, per lasciarci abbindolare dalle mode passeggere che, come gli *idol* sopracitati, non durano mai più di qualche mese...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquanta anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie.

DOSSIER

MEMORIES

Tutte le immagini sono © Katsuhiro Otomo/Kodansha

di Simona Stanzani

Dopo sette anni dal successo cinematografico di **Akira**, apparso anche nelle sale cinematografiche statunitensi ed europee, Katsuhiro Otomo è pronto a ottenere il suo secondo successo mondiale sul grande schermo. Inutile dirlo, anche **Memories** è un capolavoro alla stregua del suo predecessore e della futura pietra miliare **The Ghost In the Shell** di cui abbiamo parlato recentemente.

A differenza dei precedenti, **Memories** è diviso in tre episodi (già dotati di doppi titoli - in inglese e giapponese - per promuovere la distribuzione all'estero) completamente a se stanti, diretti addirittura da tre diversi registi. Il primo è **Magnetic Rose** (Kanojo no Omoide, I ricordi della signora), diretto da Koji Morimoto (già assistente alla regia in **Akira** nel 1988 e regista completo di **Tobe! Kujira no Peek** del 1991); secondo viene l'episodio **Stink Bomb** (Sai... Heiki, L'arma maleodorante), per la regia di Tensai Okamura (che aveva già dato prova della sua abilità dirigendo il settore mecha di **Goku**, e regista completo dell'episodio

in OAV **Uruseiyatsura: Yagi-san to Cheese** del 1989); ultimo - ma non ultimo - l'episodio **Cannon Fodder (Taihoo No Machi**, La città dei cannoni), regia di Katsuhiro Otomo, al suo debutto in questa veste.

Il poster del film è un mix del primo e dell'ultimo episodio, e a un primo impatto ricorda vigorosamente il magico e misterioso mondo fantascientifico del grande maestro francese dei fumetti Moebius. E così l'intero **Magnetic Rose** ci catapulta in una dimensione surreale sospesa tra il passato e il futuro come nel mitico **Il Maggiore Fatale - Ovvero Il Garage Ermetico di Jerry Cornelius** di Moebius, fumetto che l'autore stesso improvvisava di settimana in settimana. **Magnetic Rose**, invece, è tutto fuorché improvvisato.

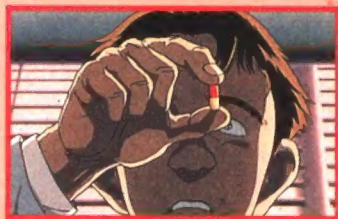
"Mantiene gli spettatori sospesi in un mondo fra sogno e realtà, di presente, futuro e passato."

L'episodio è un turbine di colori e note in crescendo, e assume i toni cupi e spaventosi del terribile **Shining** di Stanley Kubrick (con l'altrettanto spaventoso Jack Nicholson). Spazio. Buio. Silenzio. Una nave spaziale appartenente a una ditta privata di sfasciacarrozze del futuro vaga placida alla ricerca di rottami da riciclare. Ecco che i quattro uomini dell'equipaggio ricevono un SOS dalla zona dei Sargassi, una sorta di cimitero spaziale

MAGNETIC ROSE

Heinz, Miguel, Ivanov e Aoshima, quattro 'cacciatori di rifiuti spaziali' (satelliti inerti, navi naufragate che galleggiano nello spazio), ricevono un segnale di SOS proveniente dalla Zona Interstellare dei Sargassi. La gente ha paura di avvicinarsi a quella porzione di spazio considerata il cimitero dell'universo. I nostri vi trovano una gigantesca astronave a forma di rosa...

costellato da miliardi di rottami. Nel mezzo di questo mare spaziale, una costruzione in rovina: un'enorme corolla di rosa. E' il sontuoso palazzo di Elisabeth Freedel, detta Eva, splendida diva soprano d'opera di un passato non troppo remoto. Heinz e Miguel, i due che vi entrano in perlustrazione, si trovano all'improvviso nel bel mezzo di un salone ottocentesco, con arazzi, cherubini, colonne d'alabastro. E con un palco. E lei, la sua imma-

gine, la sua voce stupenda che intona le note del nostro Puccini, proprio la **Madame Butterfly**. Ma cos'è successo a Eva, per portarla a rinchiudersi in questa gabbia dorata? Forse non lo sapremo mai. I suoi ricordi tornano vivi e reali agli occhi di due increduli visitatori che si ritrovano a far parte di un meraviglioso passato: un passato che ancora esiste grazie alle proiezioni di un computer. Ma sono solo allucinazioni? Eva è viva? E dov'è realmente? La curiosità lascia lentamente spazio alla malinconia e lo spettatore ne è rapito.

Stink Bomb è una delle cose più buffe, assurde e divertenti che vi possa capitare di vedere. E' più precisamente la rivincita del salary man giapponese (per chi non lo sapesse è il classico impiegato tutto casa e lavoro... Anzi, più lavoro che casa) contro la società che lo vuole succube e anonimo.

"Il protagonista non ha la più pallida idea di essere all'opera per effettuare una vendetta di classe..."

In realtà, non ha proprio la più pallida idea di cosa stia succedendo per tutto il film! E' una rivincita doppia perché non si tratta di una rivolta, del classico «Adesso basta!»: il normale, bruttino e insignificante Nobuo Tanaka combatte la società che

lo rende 'un altro mattone nel muro' facendo semplicemente il suo dovere di impiegato, senza sospettare nemmeno per un minuto di essere la causa di un disastro di proporzioni mondiali. Otomo come Ishii - regista di **The Ghost In the Shell** e **Akira** - ha un gusto particolare per tematiche anarcoidi e di protesta contro la struttura della società giapponese, ma le affronta in maniera più distaccata e decisamente ironica di Ishii, evitandone l'approccio aulico e poetico all'argomento caratteristico di quest'ultimo. Nobuo è impiegato in un laboratorio chimico di ricerca, e per sbaglio ingerisce una sostanza sperimentale che trova sulla scrivania del suo capo, credendo che sia una medicina contro l'influenza consigliatagli da un collega. E da lì iniziano i guai, guai che porteranno il Ministero della Difesa sul piede di guerra e che coinvolgeranno

STINK BOMB

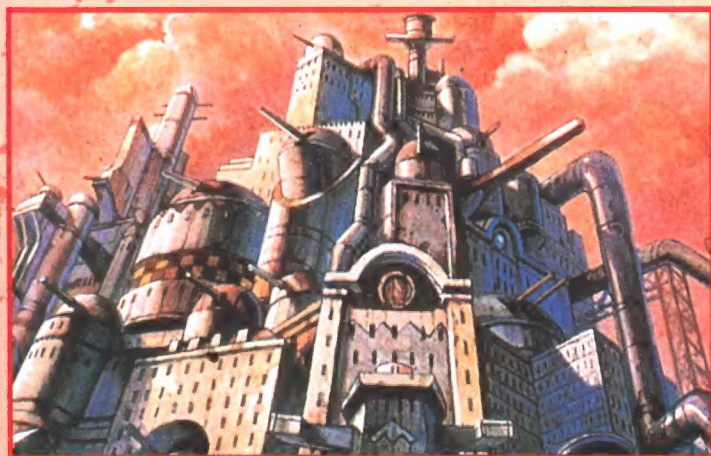
Nobuo Tanaka, un ricercatore della ditta farmaceutica Nishizaki, arriva al lavoro e trova in laboratorio qualcosa che scambia per medicina contro il raffreddore. Non appena gli altri ricercatori si accorgono della gravità di ciò che sta per accadere, corrono a cercare Tanaka, ma ormai è troppo tardi. L'istituto è saturo del fetore emanato da una misteriosa sostanza, ovvero un'arma batteriologica la cui preparazione era stata commissionata dal governo nella più assoluta segretezza!

poi addirittura le Nazioni Unite con tanto di Generale Americano 'ci-pensiamo-noi' in un crescendo disastrosamente esilarante. La colonna sonora incalza il ritmo e incolla lo spettatore alla sedia, un jazz ritmatissimo e orecchiabile al punto che alla fine dell'episodio i nostri piedi continuano a battere il tempo catturati dal motivo accattivante.

Cannon Fodder ci porta indietro nel tempo, agli inizi della storia del cinema, ai tempi del mitico **Metropolis** di Fritz Lang. A chi non avesse visto quest'ultimo capolavoro cinematografico futurista consigliamo fortemente di farlo, se ne ha la possibilità. Lo stile grafico ricorda anche qui Moebius, ma non il Moebius dal tratto elegante e pulito del **Maggiore** di cui sopra, bensì il Moebius dal tratto grezzo e graffiante di altri suoi fumetti totalmente diversi, con personaggi brutti e goffi nei quali è impossibile immedesimarsi. I tre episodi di **Memories**, oltre ad avere diversi registi, sono anche realizzati in diversi stili grafici (in **Magnetic Rose** il character design e l'animazione sono di Toshiuki Inoue, in **Stink Bomb** di Hiroshi Kawasaki e in **Cannon Fodder** dello stesso Katsuhiro Otomo). **Cannon Fodder** ci porta in una Metropolis futurista, una città di cannoni ove i cittadini hanno perso ogni identità e vivono giorni grigi e tutti uguali lavorando in catena di montaggio: il loro unico scopo nella vita è mantenere i cannoni in funzione e sparare di tanto in tanto, non si sa bene contro chi. La città è un'onirica, surreale metropoli futurista a metà tra il passato e il futuro, dove tutto è meccanico (non elettronico!), ma la tecnologia, per certi versi, è avanzatissima. Per altri, invece, non lo è affatto, e necessita pertanto del continuo contributo 'fisico' dell'uomo, particolare che ricorda anche vagamente i film o le serie di Miyazaki come **Conan** e **Laputa**. L'architettura splendida - ma che stimola decisamente la depressione - ricorda qualche città mittel-europea di inizio secolo, un po' l'effetto che fa Genova con tutti i suoi impianti industriali in contrasto con gli stupendi palazzi d'epoca. Treni a vapore che vanno e vengono come l'instancabile metropolitana di Tokyo e manifesti scritti con caratteri singolari che decisamente ricordano quelli nazisti del periodo pre-bellico. In questa città di cannoni vive anche un bambino con il papà impiegato al cannone numero 17 e la mamma in una delle tante catene di produzione di munizioni. Il nostro piccolo, brutto mostriciattolo ha il viso grigio segnato da occhiaie profonde come tutti i

CANNON FODDER

Luogo ed epoca imprecisati. Un ragazzo abita in una città armata da un numero incalcolabile di cannoni. Suo padre lavora al caricamento della batteria n. 17, sua madre nella fabbrica da cui escono i proiettili. I cittadini continuano a vivere meccanicamente le loro vite senza farsi domande. Anche a scuola si studia il funzionamento dei cannoni. Nell'ora di matematica si calcolano le traiettorie dei proiettili. E il ragazzo sogna, sogna...

suoi concittadini, popolo che ormai non conosce più il sole, vivendo tra il vapore delle fabbriche e il buio dei tunnel. Il suo sogno è quello diventare un ufficiale e sparare con il cannone. E tutti i giorni, prima di uscire e prima di andare a letto, si ferma ad ammirare l'enorme quadro dell'ufficiale che è appeso nel corridoio di casa sua. E tutte le sere, quando si accoccola nel suo lettino, sogna di diventare un glorioso sparacannone che ordina «Sparate!» in continuazione. A chi, e perché, non ha importanza, in un mondo che non ha un domani. Perché il domani sarà sempre uguale all'oggi.

Anche l'ultimo episodio è una pesante e allarmante analogia con la società moderna giapponese. Colletti bianchi, burocrazia, treni sempre in orario, file di persone senza più un nome, un'identità, file di numeri dentro un computer. E' il grido d'allarme dei nuovi registi, la nouvelle vague dell'animazione giapponese che ora non solo illustra la società e la vita di ogni giorno, ma la mette in discussione, e in certi casi la condanna. I tre episodi hanno infatti in comune solo un cupo pessimismo di fondo.

"Non tutto è perduto fuori dallo schermo."

Con lo sviluppo vertiginoso di Internet, in Giappone si sta verificando un fenomeno di sensibilizzazione dei giovani nei confronti del sistema - e un drastico ampliamento degli orizzonti culturali - tramite la diffusione della comunicazione a livello mondiale grazie al mezzo cibernetico. I giovani d'oggi sanno di non voler essere numeri e sanno come usare i computer per non essere numeri. Non resta che sperare che questa coscienza sociale fiorisca e dia i suoi frutti così il futuro non sarà come la **Metropolis** di Fritz Lang, il **1984** di George Orwell, o il **Cannon Fodder** di Katsuhiro Otomo, ma un mondo di individui coscienti e rispettosi della propria e altrui libertà.

katsuhiro OTOMO

Finalmente è uscito nelle sale cinematografiche giapponesi Memories, l'annunciato capolavoro d'animazione di Katsuhiro Otomo, attesissimo in tutto il mondo: tre anni di lavorazione per un lungometraggio di straordinaria raffinatezza, destinato a lasciare una traccia profonda nella storia del cinema d'animazione. Questo mese vi presentiamo un'intervista che il grande autore e regista ha concesso alla redazione di "Afternoon", la rivista da cui Kappa Magazine seleziona i suoi migliori manga. Sentiamo cosa ha da dirci l'autore in proposito.

KO - Sono contento quando gli spettatori si chiedono perplessi «Ma cosa significa?»

KM - Innanzitutto, com'è nata la versione animata di Memories?

KO - All'inizio l'avevamo progettato per essere edito in videocassetta per il mercato dell'home video. Poi, dopo la pubblicazione della raccolta delle mie storie fantascientifiche, si parlò di affidarne la riduzione a cartoni animati allo stesso staff che aveva realizzato **Akira**. Per un film a episodi, però, risultavano un po' scarsi i classici trenta minuti di durata ciascuno... Desideravo qualcosa di più corposo. E così ho cercato di scegliere i racconti fra quelli che avevano un respiro più ampio...

KM - Ci parli di Magnetic Rose.

KO - **Magnetic Rose** è tratto da **Kanojo no Omoide**. Una volta mi capitò di fare una chiacchierata con Koji Morimoto, il regista dell'episodio. Mentre bevevamo sake, mi disse che intendeva curare la realizzazione di

Addio alle armi a cartoni animati; non mi trovai d'accordo con lui, perché non lo consideravo adatto a un progetto del genere. Discutemmo a lungo, finché giunsi a proporgli di realizzare invece **Magnetic Rose**, giocando di regia per far sì che diventasse l'episodio principale e trainante fra i tre di un film.

KM - Le immagini di Magnetic Rose sono bellissime e molto dettagliate...

KO - E' vero. Lo staff era di prim'ordine. Tutti quanti si sono buttati nell'impresa con grande entusiasmo fin dall'inizio.

KM - Con Stink Bomb (in giapponese c'è un gioco di parole nel titolo: la lettura dei caratteri significa 'arma maleodorante', ma anche 'arma finale'), il secondo episodio, non sembri esserti discostato molto dallo stile classico.

KO - In un primo momento avevamo pensato di inserire un episodio tratto da una mia vecchia storia a fumetti, **Hair**, al posto di **Stink Bomb**, però non c'era abbastanza tempo per tirarne fuori una sceneggiatura, così ho deciso di lasciar perdere. Il regista di questo episodio è Tensai Okamura e in più abbiamo chiesto a Yoshiaki Kawajiri della Mad House di farci da supervisore: non avrei mai potuto tenere sotto controllo da solo il lavoro su tre diversi fronti. La Mad House ha fatto decisamente le cose per bene con **Stink Bomb**.

KM - Il terzo e ultimo episodio, Cannon Fodder è molto particolare, sia per la storia, sia per il modo in cui viene raccontata.

KO - E' stato molto faticoso realizzarlo. Gli elementi migliori dello staff erano impegnati con **Magnetic Rose**, (ride) così siamo stati costretti a 'volare basso'.

KM - Ha disegnato personalmente personaggi e sfondi?

KO - Sì, anche se non saprei dire quanti fogli ho consumato... Sicuramente ho disegnato svariati metri di fondali. Non so. Però, ho contato il numero di fotogrammi che si devono a me! (ride)

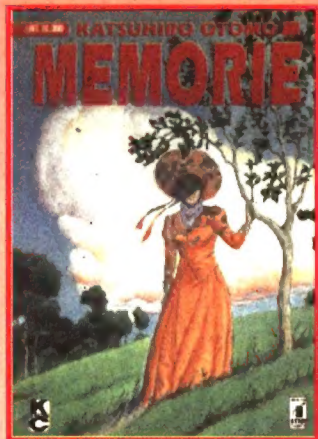
KM - Nel film c'è una sequenza lunga venti minuti, una durata senza precedenti.

KO - E' vero. Durante la lavorazione sapevo che ci saremmo riusciti, anche se il risultato, poi, non è stato immune da difetti. Comunque, sequenze tanto lunghe sono realizzabili a patto di poter disporre di un proprio studio d'animazione e di lavorare con le persone giuste. A proposito, ringrazio veramente tutti...

KM - Riguardo alle tecniche d'animazione, il computer è stato usato in modo molto discreto...

KO - Proprio così. Non era nelle mie intenzioni far sì che gli spettatori riconoscessero le parti dovute al computer, e del resto mi mancava il tempo per studiarmi bene le tecniche più sofisticate d'animazione elettronica. Per questo abbiamo usato solamente tecniche elementari.

KM - Per finire, vuole lasciare un messaggio ai futuri spettatori?

KO - Be', forse questo film a cartoni animati potrà piacervi perché vedendolo difficilmente avvertirete un'influenza diretta di anime e manga... Ho cercato di creare un'atmosfera a parte, mondi diversi, non appartenenti al regno del già visto. Le mie intenzioni erano di dare agli spettatori un'ora e cinquanta minuti di immagini 'in corsa', che però non fossero facili da dimenticare. Be', credo proprio di esserci riuscito...

MEMORIE (256 pagine - lire 10.000) Un'antologia delle storie brevi più incisive di **Katsuhiro Otomo**: episodi autoconclusivi 'ai confini della realtà' che dimostrano l'incredibile poliedricità dell'autore. Tra i tanti, il pilota di **Akira** e **Magnetic Rose** (che ha ispirato il nuovo film)! Richiedilo alla Star Comics (Strada Selvette 1 bis/1, Bosco - PG)!

PLASTIC LITTLE

Animazione, Giappone
© 1994 Yoshimoto/Urushihara/Sony Ent./Movic Co. Ltd
Yamato, 45 min, lire 34.900

Un film per il piccolo schermo che unisce per una volta una discreta sceneggiatura - soprattutto perché insolita - a un'esposizione di attributi femminili non indifferente. **Plastic Little** è sicuramente meno innovativo rispetto al precedente *Gunbuster*, che con il suo movimento tellurico di seni aprì al genere le porte dell'home video, ma è comunque un ottimo esempio di stile. Protagonista è una ragazza di appena diciassette anni, che si trova a guidare - dopo la tragica morte del padre - una nave di cacciatori di animali per il commercio con le altre colonie abitate della galassia. Nonostante le premesse fantascientifiche, di extraterrestre la storia ha ben poco: in un regime militare di stampo nazista sta per essere messa a punto una nuova arma che sfrutta la forza di gravità: tutto questo, ai danni dell'ignara popolazione. Grazie a uno scienziato accortosi troppo tardi di aver lavorato per il regime, il piano di Gaizel (l'assonanza con 'kaiser' è evidente) va in fumo. La salvezza della colonia è in mano alla figlia dello scienziato - una ragazzina sedicenne - scampata al massacro. Buoni il character design e l'animazione, anche se i seni delle protagoniste si sono trasformati in budini. **Carino. DF**

OCCHI NELLA NOTTE

Romanzo, Giappone
© 1987 Edizioni Kawade Shobo
© Marsilio Editori Spa
Marsilio, 128 pgs, lire 24.000

Eimi Yamada è l'altra faccia del Giappone. Quella torbida, sensuale, travolgente. Il fatto che una donna giovane e bella abbia esordito nel mondo della narrativa con un'opera così disinibita non poteva che creare scandalo. Uno scandalo che non ha però impedito al romanzo di vendere mezzo milione di copie, vincere il prestigioso Premio Bungei, ed essere trasposto in un film per il grande schermo. Il rapporto tra i protaginisti - una ragazza giapponese e un soldato disertore - è velato di tenere sfumature pur nella violenza esasperata che lo contraddistingue. Ma c'è di più: Kim è giapponese, mentre Spoon è un americano di colore. **Occhi nella notte** fa il verso a Stanley Kramer proponendo la multirazzialità del quotidiano, ma non si perde nel mare dei buoni sentimenti di *Indovina chi viene a cena?* per puntare sulla brutalità del mondo reale. Le diversità culturali e le contraddizioni tra i due acquistano sempre più spessore, tanto da soffocare l'esplicito erotismo della storia. E' proprio in questa circostanza che emerge la prosa classica e raffinata dell'autrice, affascinata dagli esistenzialisti francesi e influenzata dagli scritti di James Baldwin. Lontana dalla trasognata Banana Yoshimoto, Eimi Yamada racconta se stessa e il suo passato (il suo matrimonio con un americano di colore la dice lunga sul coinvolgimento autobiografico). Il finale è toccante e la disperazione di Kim è quasi animale: privata dell'amante/preda, la ragazza ne cerca ogni traccia nell'appartamento. I ricordi acquistano forma, vecchi rituali prendono consistenza: l'impronta di Spoon nel barattolo di vaselina, il pacchetto di sigarette che apriva dal fondo, il cellophan che strappava coi denti. Forse la Tokyo della Yamada è un po' troppo americana (il parlato è brusco e viscerale, mediato da un forte slang) ma dov'è scritto che il romanzo giapponese debba vestire in kimono? **MDG**

YURI (Morning)

Fumetto, Giappone 1996
© Igort/Kodansha
Kodansha, ¥ 250

Le metropolitane di Tokyo sono invase da locandine che reclamizzano la sua ultima fatica a fumetti, la copertina ritratta in questa pagina ha avuto il riconoscimento dei lettori nipponici come migliore immagine del mese, i titoli e le scritte pubblicitarie che solitamente troneggiano sulla cover di "Morning" sono scomparsi per non offendere la sua illustrazione. Igort non ha solo conquistato i giapponesi, ma oggi rappresenta uno dei maggiori businnes per l'Editrice Kodansha. Il suo talento è internazionalmente riconosciuto e il suo 'manga' è candidato a bissare il successo di *Gon*. L'editor che ha coinvolto il bravo fumettista cagliaritano è infatti lo stesso che segue ormai da anni la carriera di Masashi Tanaka (e precedentemente di Makoto "Wat's Michael" Kobayashi): una garanzia di successo per un fumetto che debutta nello splendore della quadricromia. **Yuri** è un baby astronauta ancora legato al suo enorme biberon, ha come tata un gattone spaziale, e riesce sempre a ficcarsi nei guai (persino mentre dorme). Il suo debutto - ante-restyling - è avvenuto sul quadrante di uno swatch da collezione, che lo ha reso famoso ai quattro angoli del globo. Mentre Kodansha ha già pronta una massiccia infornata di gadget, in Italia ha esordito ***Brillo***, un 'focoso' pompiere che ha contribuito al rinnovamento di "Linus". Ma l'infaticabile Igort - ormai rapito dai ritmi nipponici - è già pronto con un nuovo progetto per Kodansha: una serie di mille pagine incentrata sulla mafia italiana. Se **Yuri** è presentato come l'antagonista di *Dragon Ball*, con questo nuovo progetto Igort si impone come il Ryoichi Ikegami italiano. **MDG**

OTAKU NO VIDEO

(Otaku no video 1982/More Otaku no video 1985)
Animazione, Giappone, 91/93 © Gainax

Animeigo, 100 min, £ 22

Sotto questo unico titolo sono compresi i due episodi di **Otaku no Video 1982** e **More Otaku no Video 1985** resi particolarmente appetibili dai disegni del nostro Kenichi "Gun Smith Cats" Sonoda. L'otaku e un individuo appassionato alla follia di qualcosa, dai cartoni animati al modellismo, dai videogame ai giochi di ruolo. In questi video vediamo come il giovane Kubo diventa un anime-otaku, e di come la sua vita cambia radicalmente nel giro di pochi mesi. Un video con un interessante risvolto documentaristico, in quanto alla storia sono intercalate curiose interviste a otaku giapponesi che spiegano il loro rapporto con il mondo 'esterno' alla loro mania. Nonostante il quadretto che ne esce non sia dei migliori, la storia di Kubo e dei suoi amici otaku procede sui binari della fantasia, fino alla realizzazione del suo sogno: diventare l'otaku degli otaku, - Otaking - e creare Otakuland, il parco dei divertimenti in cui tutti gli anime-fan del mondo possano riunirsi senza essere derisi. Un progetto ghettizzante, ma in fondo molto romantico, che sta prendendo forma anche nella realtà (vedi *La Rubrika del Kappa*, **Kappa** 38). Vedrete come un gruppo di veri otaku possono trasformare la loro passione in un impero, vederlo crollare, e farne risorgere un altro, lottando e sognando al tempo stesso. Per maggiori dettagli, rileggetevi il dossier su **Kappa** 17, che racconta nei particolari quanto concerne questo cartone, ora disponibile in inglese (sistema PAL) e con comodissimi sottotitoli. **Dedicato a tutti gli otaku del mondo, pieno di micro-citazioni da scoprire con il tasto pause. AB**

IL MIGLIORE AMICO DELL'UOMO

(Wicked Willie)
Animazione, Inghilterra, 1990
© Stepdash

Ricordi Video, 40 min, lire 19.900

Non il cane, ma *l'altro* migliore amico. Un amico che potremmo definire 'inseparabile', dato che Willie - questo il suo nome - accompagna ogni esponente del sesso maschile per tutto l'arco della vita. Creato dal geniale Gray Jolliffe, Wicked Willie - qui 'animato' da Bob Godfrey - è il protagonista di una serie di libri umoristici di grande successo internazionale, veri e propri trattati in cui è spiegato in maniera esilarante il rapporto fra 'lui' e il suo possessore. Credevate che fosse il cervello a comandare le vostre azioni? Sbagliato! Credevate di essere padroni delle vostre scelte? Niente di più falso! Credevate di poter decidere 'come' e 'quando'? Poveri illusi! La nostra vita (e qui dobbiamo chiedere scusa all'altra metà del cielo) è controllata dall'egocentrico Willie e dalle sue esigenti pretese. Il cartone è presentato da 'lui' in prima persona, nelle vesti di un consumato show-man da night club: fra una battuta e l'altra, Willie introduce (ehm...) i singoli capitoli del quasi-documentario; vediamo, così, come si comporta in vacanza, cosa succede con il passare degli anni, quali sono le sue idee riguardo i rapporti uomo-donna, e qual è stato il suo contributo durante la creazione di Adamo ed Eva. **Finalmente un cartone che parla di sesso in maniera divertente e senza sciocche censure. AB**

TOKIMEKI

L'OSCAR DEGLI ANIME IN TV

Tutti i lettori delle testate manga delle Edizioni Star Comics saranno invitate a entrare nella giuria che assegnerà il **Tokimeki**, primo Oscar televisivo per l'animazione giapponese. Ogni giurato potrà esprimere una sola preferenza, votando un solo titolo tra quelli trasmessi durante la stagione televisiva '95-'96 sulle reti nazionali e syndacation (sono escluse, quindi, le reti locali). Per partecipare si potrà utilizzare il tagliando che apparirà prestissimo in tutti gli albi 'giapponesi' della nostra casa editrice. Oltre alla preferenza, il candidato avrà la possibilità di motivare il suo voto: così facendo potrebbe aggiudicarsi uno dei favolosi premi messi in palio! Giochi, videocassette, fumetti e addirittura un fantastico viaggio nel mondo dei cartoni animati! Un fortunato tra voi avrà infatti la possibilità di assistere per un'intera giornata alla lavorazione di un anime in Italia: dall'acquisto, alla traduzione, all'adattamento, alla messa in onda. Un appuntamento che si preannuncia imperdibile: allora, a quale titolo andrà il vostro voto? **NBC**

IL GIAPPONE DI GHEZZI

La notte di Rai 3 è meno lunga da quando Enrico Ghezzi ha (ri)scoperto il cinema giapponese: **Fuori orario** ci ha infatti regalato alcune perle della cinematografia presente e passata, con puntate occasionali persino nel regno dell'animazione (**Akira**). Tra i molti titoli merita una segnalazione **Hiruko the goblin** (Yokai Hunter Hiruko), di Shinya "Tetsuo" Tsukamoto: un viaggio allucinante tra leggende orientali, incubi aracnofobici ed enigmi ancestrali. Un gioco al massacro all'interno di una scuola - edificata su un tumulo maledetto - e uno studente che reincarna le spoglie di un antico guerriero sono al centro di un plot davvero inquietante. **Meriterebbe ben altra collocazione nel palinsesto televisivo, questo piccolo capolavoro! MDG**

OTAKU 100%

Oh, mia Dea! Ma ki sei?! Leggo qui sulla busta un nome semi-italiko, ovvero **Kay Muntoni** di Tempio P. (SS), che interpreta per noi la sorella minore del gruppo Fujishima! E così, il premio **Otaku 100%**, questo mese, te lo becchi tu! Contenta? Spero che tu e tua sorella (che troverà spazio in questa rubrikéta laterale) abbiate riparato il videoregistratore... Un suicidio cristinadavenante-auricolare sarebbe dificile da mandare giù! E ora date un'okkiata qui sotto. Direttamente dal fumetto più tettuto dell'universo, **Cha!**, di Reiji Namine, il primo cuscino per maniaci della manomorta. Da oggi in poi potrete esercitare la vostra tatto-filia su questa assurdità... Naturalmente se avete il tempo e il denaro per permettervi un viaggio in Giappone! **K**

GAURRO

RUBRIKAPPA

Kari gabilloidi cerebro-illesi, eccoci finalmente nel mese delle mascherate e degli scherzi, ma anche nel mese di San Valentino... Per cui, schiuma da barba sui kappotti di tutti i gaùrrotti, e baciotti all'aglio a tutte le gaùrrine all'ascolto letturato. Dato che già starete scalpitando per sapere la risposta all'Otakuiz del mese scorso, vi do subito la soluzione, così dopo stiamo più tranquilli (ma chi?!): il fattaccio di cui si parlava è accaduto nella serie TV **Voltron**, macello di conio statunitense prodotto mediante la frankensteinizzazione dell'originale nipponiko **Golion**. Per bigottismo salva-adolescente, i famigerati (ri)produttori - precursori della powerrangeristica Saban - camuffarono lo spiaccicamento al suolo di un eroico protagonista (lanciatosi per uccidere il cattivo di turno), inserendo fuori campo visivo il suono di freschi spruzzi d'acqua, invece del rumore di ossa scrocchianti come patatine fritte. Dulcis in fundo, agli amici del tuffatore misterioso, evidentemente in lacrime, è stato appiccicato in bocca un dialogo che spiegava come questi non si fosse fatto nulla, e fosse su un altro pianeta a farsi curare. Ah ah ah! Ma vi pare?! 'A fisarmonica! Dove ti curano? Nella Premiata Bottega del Musicista?

Cambiando discorso, lasciatemelo dire, ne resterà soltanto uno! Ricordate chi pronunciava queste... immortali frasi? Esatto, Cristoforo Lamberti in **Highlander**. Ma in questo caso, forse, non ne resterà più nessuno. Sto parlando degli spettatori che, dopo essersi sorbiti la skifezza del secondo capitolo cinematografico (mentre scrivo non ho ancora visto il terzo), dovranno sorbirsi le relative avventure anim(al)ate. Il protagonista della serie TV è un altro MacLeod, famiglia skozzese prolifica come una di conigli, e il suo nome è Quentin: è immortale, vive in un futuro post-catastrofe dove l'ignoranza ha preso il sopravvento (ma non ci siamo già?) e per combattere il tiranniko Kortan usa un... boomerang! Uah uah uah! Risate a crepapelle a partire dalla metà del 1996 su Rai 1. Se invece volete morire di nausea, aspettate il cartone animato de **Le magiche Ballerine Volanti**. Non sto scherzando. Lo hanno fatto davvero: un gruppo di decerebrate alate e rotanti (doppia nausea, quindi) che vi volteggeranno davanti al naso per la gioia della Linea Gig (e dei suoi incassi) in 26 episodi da mezz'ora l'uno. E qui abbiamo toccato il fondo. Risaliamo la kina con **Dragon Ball**, che è tornato trionfalmente in televisione, e per di più su Junior TV: sto già triturando le dita al mio informatore che vaneggiava a proposito di Italie Une & Sette. E fin qui, nulla di strano. La notizia eklatante è che vedremo presto sulla stessa emittenzia **City Hunter**, probabilmente senza censure! Gioite, gaùrri: stanno tornando in TV i nostri kartoni! E pensare che un anno fa avevo già visto (in sordina) un episodio doppiato in italiano, e allora sembrava che non ci fosse alcuna speranza... Basta sentimentalismi, e parliamo di una new-entry: gli svariati successi anime-videogiochistici di **Street Fighter II** e **Fatal Fury** hanno generato un nuovo mostro, ovvero il kartonzio di **Virtual Fighter**. Lavorazione della più che rispettabile Tokyo Movie Shinsha, prodotto da Tokyo TV, e supervisionato dalla Sega, sembra presentarsi discretamente bene... Nella speranza che, invece di sfoderare finte introspezioni psicologiche dei personaggi, gli autori si siano dedicati a ottimi combattimenti animati. Tanto, da un cartone-picchiaduro, ci si aspetta solo questo.

Siamo già ai saluti finali e al mensile **Otakuiz**: in quale film animato appaiono un certo Icarus della Stella di Fleed, e il colossale robot GoldJack di cui lui è il pilota? Faaaacile... Gùdbai!

Il Vostro a Oltranza... **Kappa**

Rubrica a cura di
Andrea Pietroni

Sega Saturn
MOBILE SUIT GUNDAM

Siamo nell'Universal Century (UC). Per risolvere il problema della sovrappopolazione, i terrestri cominciano a migrare nello spazio alla volta di centinaia di colonie spaziali in orbita attornò alla Terra. Nell'anno UC 0079, la più distante colonia spaziale, chiamata Side 3, dichiara una guerra di indipendenza contro la federazione denominandosi Repubblica di Zion. Sono passati solo otto mesi dalla distruzione della metà della popolazione terrestre a causa della guerra. Il conflitto è a una svolta, la Federazione Terrestre può contare su un gruppo di giovani coraggiosi e su uno dei più potenti Mobile Suit mai costruiti: Gundam. Con queste parole ha inizio una delle più belle saghe fantascientifiche mai esistite che, nonostante i diciassettte anni passati dalla sua creazione, continua a essere uno dei capisaldi dell'animazione nipponica. Dopo essere passata per la Play Station, la saga del famoso Mobile Suit approda ora in casa Sega, e più precisamente sul Saturn, con un gioco dall'azione frenetica e coinvolgente dal titolo più che ovvio di Mobile Suit Gundam.

In questo gioco dovete indossare i panni di Amuro Rei (Peter in Italia), e portare la federazione alla vittoria contro Zion pilotando appunto Gundam. Vivrete così tutte (e dico tutte) le fasi salienti della storia del cartone animato. Il gioco è un classico **beat'em-up** a scorrimento orizzontale realizzato molto bene sia graficamente (il Gundam e gli altri Mobile Suit sono realizzati in grafica tridimensionale texture mappata), sia dal punto di vista del controllo del Mobile Suit, senza dimenticare le innumerevoli sequenze animate (prese dalla serie originale) che potete gustarvi non solo fra uno stage e l'altro, ma anche mentre procedete nella

CYBERKAPPA

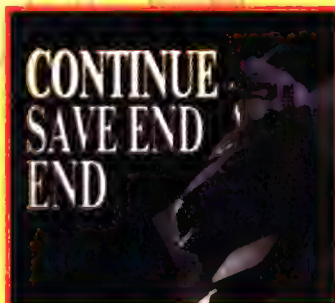
webmistress@kappa.magazine

la rete informatica più vasta del mondo nacque negli USA per mano dell'esercito - ai tempi della guerra fredda con l'URSS - per scambiare informazioni segrete da una base all'altra. dopo la distensione e la caduta del comunismo, il pentagono si ritrovò con un mucchio di macchine unix collegate tra loro da un altrettanto mucchio di fibre ottiche sparse per tutto il mondo: decise così di rendere i collegamenti di uso pubblico e di vendere o affittare pezzi di rete a privati. Iniziò così l'odissea di questo nuovo media, che al tempo era utilizzabile solo da maghi o topini da computer eruditi di linguaggio unix, ancora ai tempi nostri lo standard di programmazione INTERNET. a quel punto i cervelloni più samaritani decisero di progettare qualche interfaccia che potesse garantire a tutti l'accesso ai milioni di bytes sparsi per la rete intorno al mondo. tralasciando le note sui vari protocolli di trasmissione - dati che ai più risulterebbero sicuramente noiosi - diciamo che fu così che nacque la WORLD WIDE WEB (ragnatela estesa su tutto il Mondo), che grazie al vecchio protocollo HTTP (trasferimento ipertestuale) rese possibile l'accesso passivo (si può leggere, ma non modificare) ai dati sotto forma di pagine ipertestuali. per IPERTESTO si intende un documento compilato secondo il linguaggio ipertestuale HTML, un insieme di comandi che, uniti ai contenuti, permettono a programmi appositi (browser) di mostrare i dati come chiare e semplici pagine di testo. il primo browser fu MOSAIC - ancora oggi in giro, ma surclassato da NETSCAPE - programma che si evolve a pari passo con le nuove versioni del linguaggio HTML. in due anni si è passati da semplice testo nero su campo grigio (giustificato a sinistra) a impaginazioni elaborate, tavole, immagini varie, testi e sfondi colorati, fino alla grafica 3D - in stadio sperimentale con metodi di programmazione avanzati come JAVA e VRML.

gli STARTING POINTS sono invece i 'punti di partenza' dove iniziare a cercare informazioni o materiale sui vostri manga/anime preferiti sulla ragnatela www. essendo INTERNET di nascita americana, la maggior parte dei siti sono in inglese, ma anche in Italia mangofili e animefan hanno pensato di perorare la causa! i due punti di partenza a mio avviso più succulenti sono Mr. Tox Homepage, http://studenti.ing.unipi.it/~s168503 e il Villaggio (Globale) Pinguino, http://ipeca5.elet.polimi.it:8000/penguin.htpl, dei quali parleremo il prossimo mese. vi saluto e mi scuso con i surfisti esperti per essermi dilungata sugli inevitabili dettagli tecnici. a tutti quanti: scrivetemi pure in redazione o al mio indirizzo e-mail (ma sappiate che sui programmi editoriali vige il più assoluto top secret!).

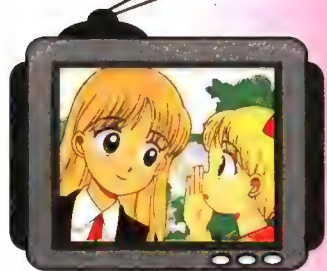
simona stanzani

scrivete a:
cyberkappa@simona.com
URL: http://www.simona.com

battaglia; a mio avviso si tratta quindi del migliore gioco che ha come protagonista Gundam. Il gioco si svolge su tre piani: centrale (dove si trovano Gundam e i Mobile Suit nemici), fondo e primo piano (dove si muovono i nemici e le truppe di supporto). Per rendere l'azione il più realistico possibile, tutti i pulsanti del Joy pad del Saturn hanno una funzione, e se in un primo momento può risultare difficile un controllo ottimale, dopo qualche partita non avrete più problemi di sorta. Il pulsante **A** è utilizzabile in due modi: premendolo ripetutamente potete sparare a tutti i bersagli che sono nel fondo e in primissimo piano, mentre se lo si mantiene premuto per qualche secondo, apparirà un mirino su ogni bersaglio (in primo e primissimo piano) e, premendolo nuovamente, Gundam colpirà tutti i bersagli selezionati. Il tasto **B** serve per sparare, il tasto **C** per saltare con i retrorazzi, il tasto **X** a sguainare la sciabola laser o il giavellotto, il tasto **Y** a utilizzare il fucile laser e il tasto **Z** per sparare con i vulcan posti sulle tempie di Gundam o con il bazooka quando è selezionato; il tasto **L** serve nelle sequenze nello spazio o in mare, per voltarsi di scatto e sparare un colpo alle vostre spalle, mentre il tasto **R** aziona lo scudo difensivo; infine, la croce direzionale serve per spostarsi e per muovere il braccio che tiene in mano il fucile. Prima di ogni sezione di gioco (a partire dal secondo stage), potete usufruire di alcuni aiuti e opzioni a seconda dei punti ottenuti: infatti potrete posizionare su ogni settore del campo di battaglia alcuni bonus (energia extra, munizioni per il fucile o per il bazooka) oppure alcuni mezzi di supporto che vi aiuteranno a fare fuori il nemico (Guncannon, Guntank, Core Fighter, Base Bianca, ecc.). Potrete anche scegliere di cambiare l'arma a disposizione, fra cui il bazooka, il fucile potenziato o il giavellotto (attenzione però, perché potrete sceglierne solo una fra queste). Naturalmente potete anche settare le varie opzioni, quali la difficoltà, il sonoro e la riconfigurazione dei tasti; infine, potete continuare o salvare la partita nel punto in cui siete stati distrutti definitivamente.

Si sentiva proprio la mancanza delle vecchie e care 'majokko'. Con le Sailor guerriere che furoreggiano in TV, rivedere le avventure di **Creamy** e le altre magiche ragazze degli anime ci ha fatto fare un balzo indietro nel tempo. La serie che vi presento in anteprima questo mese, **Hime chan's ribbon**, ripropone tutti gli ingredienti del genere, e ha per protagonisti una ragazzina sveglia, una mascotte premurosa e un magico fiocco. La vedremo prossimamente sulle reti Mediaset. Himeko ha tredici anni, vive con i genitori e due sorelle (una più grande di nome Annie e la giovane Jucchi). Himi è una tipa estroversa, a volte impulsiva e sicuramente non troppo 'femminile': nonostante la fama di maschiaccio, però, Himi dimostrerà di avere un carattere molto aperto e gentile, sempre pronta a occuparsi dei problemi degli altri. La vita della ragazza, divisa tra scuola e amici, cambia improvvisamente in seguito all'incontro con la principessa Erica - erede al trono del mondo della magia - giunta sulla Terra per affrontare la prova richiesta ai futuri regnanti del suo mondo. Dovrà progettare uno strumento magico e sottoporlo a un collaudo da parte di un terrestre (per un intero anno!). La creazione di Erica ha la forma di un elegante fiocco, capace di far assumere a chi lo indossa le sembianze di qualsiasi individuo. La scelta del candidato ricade su Himi per la grande somiglianza con la principessa (sembrano gemelle). Dopo lo smarrimento iniziale, Himeko accetta di buon grado di partecipare all'esperimento e si impegna a fare rapporto sulla funzionalità del marchingegno. L'aiuterà Pokotà, spirito del mondo della magia che anima un simpatico leoncino di pezza. Il pupazzo magico assiste la ragazza nella sua prima trasformazione: perché l'incantesimo del fiocco abbia effetto, Himi deve indossare il magico oggetto tra i capelli, mettersi di fronte a una superficie riflettente e pronunciare la formula. La durata dell'incantesimo, però, è limitata a un'ora: l'invenzione di Erica non è perfetta e - trascorsi sessanta minuti - la trasformazione diviene irreversibile, impedendo a chi ne ha fatto uso di riacquistare le sembianze originali. Himi ricorrere spesso alla magia per aiutare gli amici, e la preoccupazione di Erica (che segue le vicende terrestri con l'aiuto della sua sfera magica) cresce di volta in volta. Tutti i personaggi comprimari sono all'oscuro dei poteri di Himeko, e la ragazzina fa di tutto per mantenere il segreto. La verità viene però a galla quando la ragazza si trova coinvolta nel rapimento del fratello del suo miglior amico, Dai Dai. Quest'ultimo assiste alla trasformazione, ma giura di non dire nulla a nessuno, purché Hime riesca a liberare il fratellino dalle grinfie del pericoloso rapitore. Pur trovandosi spesso nei guai, Himeko utilizzerà i poteri che Erica le ha donato per aiutare gli altri, ma anche per capire meglio il mondo che la circonda. La serie è di buona qualità, in bilico tra la sit-com adolescenziale e il genere fantastico.

Campione sportivo - e non proprio brillante a scuola - il simpatico Daichi è coetaneo di Himeko: allergico alle lezioni, si nasconde negli angoli più remoti dell'istituto per divorare manga in quantità industriale. Braccato dai professori poco tolleranti, Daichi eccelle invece nell'attività sportiva, tanto da attirare nugoli di ragazze (un club liceale porta addirittura il suo nome). Questa sua 'fama' da playboy non lo rende però migliore agli occhi di Himeko: quando la ragazza lo incontra, prova addirittura un moto di antipatia. Le qualità di Daichi, però, vanno ben oltre l'aspetto fisico, e di questo Himi se ne accorgerà presto. Erica, invece, è una ragazza dolce e sensibile. La legge del mondo della magia le impedisce di raggiungere la Terra per un intero anno (la durata dell'esperimento, per l'appunto). La principessa non rinuncia però ad aiutare Himeko grazie a speciali lettere magiche. Tra i protagonisti troviamo anche Koichi, un compagno di scuola di Himeko che frequenta il club teatrale della scuola. Il ragazzo è segretamente innamorato di Aiko, sorella di Hime. La simpatica mascotte Pokotà segue scrupolosamente la ragazza, aiutandola a gestire lo straordinario potere affidatole. Nascosto nel leoncino di pezza che il padre di Himeko regalò alla ragazza quando ancora era piccola, Pokotà può accompagnare la protagonista senza destare troppi sospetti.

Mentre si sta terminandoil doppiaggio italiano della serie di Himeko, sono molte le novità che bollono in pentola. La più interessante riguarda il possibile passaggio di Italia 7 sotto il controllo di una delle più grandi aziende di giocattoli del nostro paese. Se questo accadesse,tutte le nuove serie legate a un discorso di merchandising verrebbero 'dirottate' sulle frequenze della syndacation! Incrociamo le dita!

Nicola Bartolini Carrassi

TOP TEN STAR COMICS manga Ottobre 1995

1 • Dragon Ball 15
2 • Dragon Ball 16
3 • Sailor Moon 5
4 • Techno (Guyver) 5
5 • Action (JoJo) 24
6 • Kappa Magazine 40
7 • Mitico (Lupin III) 17
8 • Starlight (Rough) 37
9 • Young 17
10 • Neverland (Caro fratello) 31

★ MONDO STAR COMICS ★

m a r z o

AMERICA

IMAGE 29

La **Stryke Force** si salva dalla minaccia di Brainard grazie all'aiuto di **Cyberforce**, di nuovo al completo dopo varie disavventure nel tempo. In **Arma Zero** scopriamo le origini dei protagonisti.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 24

Arriva un nuovo avversario per **Spawn**: il Maledetto! **Dragon** è ancora alle prese con la sua pazzia e la **Freack Force** con l'invasione aliena di New York.

WILDC.A.T.S. 10

Arrivano finalmente i **Wetworks**, con il preludio allo speciale a loro dedicato! Per **Deathblow** continua l'avventura horror a Hollywood, mentre le cose peggiorano per **Stormwatch**.

STAR ORO 19: WETWORKS

La cronaca della guerra civile che dilania il popolo dei vampiri si intreccia con i drammi privati dei componenti della squadra: UNo speciale da 96 pagine che prelude al crossover **Tempesta in arrivo**.

MORTAL KOMBAT 15

Si conclude **Mortal Kombat** con un numero di ben 64 pagine: il nuovo, incredibile e violentissimo torneo finale!

ITALIA

LAZARUS LEDD 33

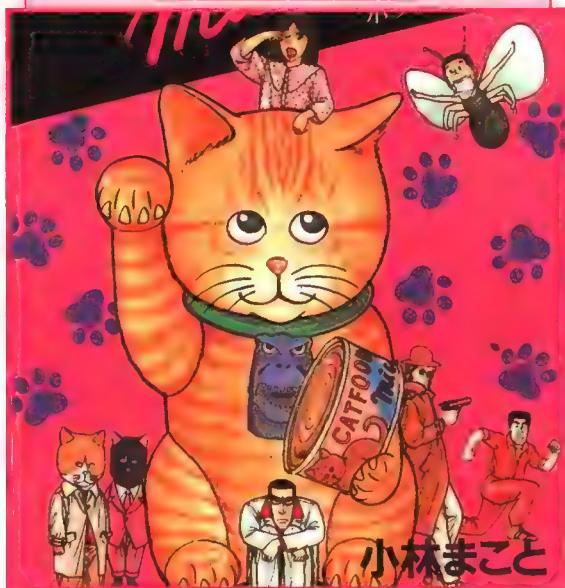
PSI-Agency è l'atteso seguito di **Figli dell'ottavo giorno**. Lazarus rivede alcuni dei protagonisti di allora.

HAMMER 10

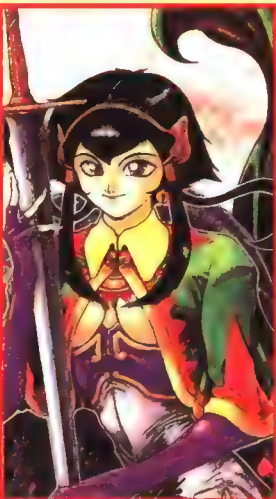
Swan, Helena e Colter sono trascinati in una terribile lotta di successione su Metis 2, raffineria spaziale in orbita attorno a Giove. Un noir che vi coinvolgerà dalla prima all'ultima pagina!

MONDO NAIF 1

Una miniserie in tre numeri ambientata a Bologna, tra l'università e la musica rock! Il fantasmino Fregoli deve aiutare Maria a dichiararsi al suo professore, Anna riceve per sbaglio un libro alchemico e inizia una caccia al tesoro esoterica con l'amico Luca, Matteo cerca di riprendersi dopo la fine di un amore e la perdita di un'amicizia, Toni e Berto sono alle prese con un B-movie, mentre Amerigo si imbatte nei misteriosi comminatori. **Attenzione: il primo numero uscirà anche in edizione speciale, con cover inedita e un mini CD!**

MONDO NAIF

CHI È MICHAEL?!

I giapponesi sono particolarmente amanti dei gatti, e molte storie della loro tradizione popolare vedono protagonista questo splendido felino. **Michael** è un degno esponente della razza a cui appartiene: furbo, intelligente e opportunista quanto basta, è stato ideato da Makoto Kobayashi e ha collezionato tanti premi e critiche positive da essere diventato un vero e proprio caso nazionale. Non a caso, a scoprire questo straordinario personaggio è stato lo stesso editor di ***Gon***! Attento alle piccole sfumature psicologiche presenti nel mondo animale, l'autore dà prova di un umorismo incontenibile nella caratterizzazione delle situazioni. E così **Michael** può trasformarsi in Michael Jackson ed esibirsi in uno spettacolare balletto, essere più indisponente di ***Garfield*** nei confronti del suo padrone, dare la caccia ai passerotti con stratagemmi degni del peggior gatto ***Silvestro***. **Michael** sa cosa vuole e come ottenerlo, e per lui il fine giustifica sempre i mezzi! Preparatevi a ridere, perché a marzo vi presenteremo uno spassosissimo **Storie di Kappa**: e non veniteci a dire che non amiamo gli animali!

PENDRAGON

E' in arrivo su **Young** 23 di aprile la miniserie **Pendragon**, alias ***Dai Too Kishi***, un fantasy 'alla occidentale' ideato da un autore giapponesissimo, Maboroshi Chouji, facente parte del gruppo di bravissimi autori (vedi Hiroyuki Utatane!) che la Kodansha ha salvato dalle spire delle riviste di bassa lega: finalmente libero di creare, Maboroshi ha dato il via a una saga fantastico-enciclopedica, in cui il giovane Artù - prima di diventare il leggendario re - affronta in duello le creature più disparate, fra cui la versione 'maligna' dei protagonisti di **Dragon Ball**, il Kappa e un'orda demoniaca formata dalle creature della mitologia internazionale! Al suo fianco, una dolce e misteriosa ragazza in grado, all'occorrenza, di fare il... diavolo a quattro! Uno stile grafico innovativo, dove chiaroscuri occidentali e raffinature nipponiche si amalgamano in una sarabanda grottesca e sanguinolenta! **Da provare!**

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 45

Il nuovo **Kappa** continua con nuovi grandi scoop! In primo piano: **Evangelion** (la nuova serie robotica degli autori de **Il mistero della pietra azzurra**) e un'intervista a Guido Manuli (che ci spiega come nasce un cartoon). Colore sulle pagine di **Oh, mia Dea!** in un dolce episodio balneare, **Assembler** e Megumi formano un gruppo musicale, e in **Gun Smith Cats** Rally è preda di allucinazioni!

STARLIGHT 42

Ryo Saeba salva la bella Kaoru da una terribile esplosione, mentre uno spietato killer sparge il sangue per le strade! L'assassino bionico sfida **City Hunter**... a suo rischio e pericolo!

NEVERLAND 36

Junta sembra ormai spacciato, ma la lotta non è ancora finita: Tomoko corre piangendo tra le braccia di Riyuji, e la reazione del mutante dà nuova forza al super playboy! Questo mese, in **DNA2**, Ami attraversa una fase molto delicata!

ACTION 29

I fratelli Oingo e Boingo - alias Khnum e Thot - mettono scompiglio fra i nostri eroi, e **JoJo** deve risolvere la situazione, mentre si prepara a entrare in scena la spada di Anubi! E intanto torna un amico...

TECHNO 23

Il momento è altamente drammatico: Sho capisce che per il bene dell'umanità dovrà sconfiggere Murakami. Una lotta fratricida aspetta il nostro **Guyver**!

MITICO 22

E' marzo, e la madrina d'eccezione - in occasione della Festa della Donna - è l'ormai celeberrima **Vanna Vinci** che illustra una copertina di **Lupin III**, come al solito in esclusiva per l'Italia!

YOUNG 22

Seraphic Feather: mentre Apep tesse le sue trame, Mazaku salva Kei!
Rayearth: sulla via per il Tempio delle Fiamme, Hikaru si scontra con Lafarga!
3x3 Occhi: il Custode del Deserto spalanca i portali, e appare una brutta sorpresa!

DRAGON BALL 23 e 24

Ultimi scontri per il torneo Tenkaichi: Goku affronta Majunior (il figlio di Piccolo)! Un matrimonio in vista e una rivelazione sconcertante dal passato del nostro eroe!

SAILORMOON 10

Mega-anteprima: la nuova serie di Sailor Moon che vedremo prossimamente in Italia! Nuove avventure a fumetti per Bunny e - da questo mese - il romanzo di **Rayheart**, le combattenti amiche di **Sailor Moon**!

STORIE DI KAPPA 19
MICHAEL

Risate a crepapelle! Makoto Kobayashi ci racconta tutto sulla psicologia felina planetaria tramite un unico gatto: **Michael**, predecessore di **Gon** per quanto riguarda il successo umoristico in Giappone! Un volume a fumetti dedicato a chi ama alla follia i gatti... oppure no!

GHOST SWEEPER mikami

di Paolo Gattone

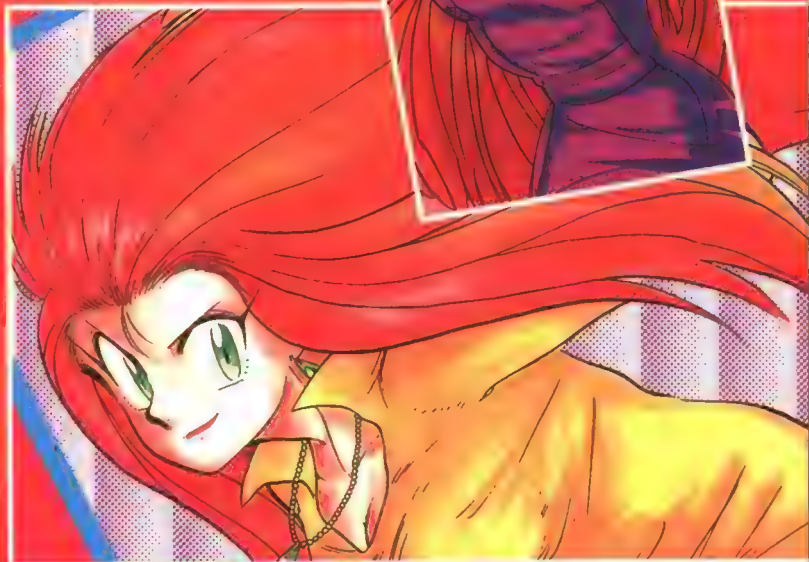
E' sexy, oltraggiosa, bizzarra, travolgente come un tornado e allo stesso tempo ha poteri devastanti degni dei migliori combattenti dell'occulto: il suo nome è Reiko Mikami, ed è una vera bomba, così come il fumetto a lei dedicato.

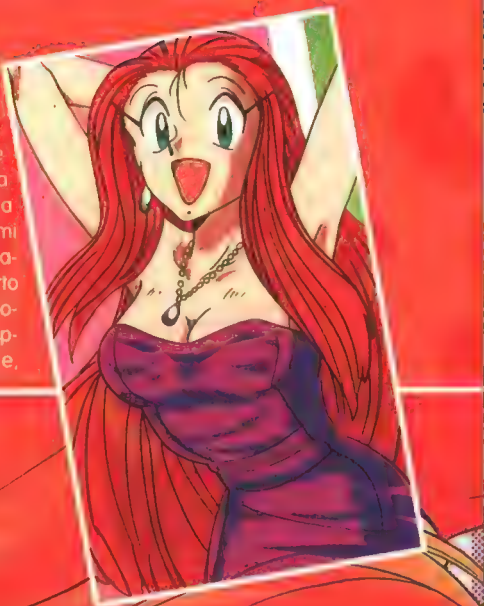
Pubblicato per la prima volta nell'autunno del 1991 sulle pagine di "Shonen Sunday", lo stesso periodico della Shogakukan che ospita **Ranma 1/2**, **Ushio & Tora** e le opere di Mitsuru Adachi, **Ghost Sweeper Mikami** dimostra subito tutte le sue incredibili potenzialità (d'altro canto, questo titolo aveva vinto il prestigioso concorso della Shogakukan nel 1991), tanto che in poco meno di due anni il nome del suo giovane ed esordiente autore, Takashi Shiina, riesce a conquistarsi un posto di tutto rispetto tra i mangaka più importanti di questa prestigiosissima casa editrice, e la sua prorompente eroina contende a tutt'oggi (con l'uscita del ventesimo volumetto di lusso) non solo la leadership nelle classifiche di vendita (il diciannovesimo numero, tanto per fare un esempio, si è attestato per parecchie settimane al secondo posto nella top ten di "Newtype", subito dietro al settimo volume di **X** targato CLAMP), ma anche il titolo di 'eroina più amata' del momento. Il perché di tanto successo è semplice, così come l'idea di base: in quel periodo andavano per la maggiore i manga dedicati all'occulto e al soprannaturale, specie se collegati alla mitologia giapponese. Sembrava quindi più che sensato buttarsi in questo genere - peraltro assolutamente congeniale all'autore, appassionato di esoterismo fin dai tempi del liceo - ma ci voleva qualcosa di nuovo, di assolutamente originale, che potesse far fare alla serie il classico salto di qualità: fu così che nacque il personaggio della dolce Reiko Mikami, un misto di Paperon de' Paperoni (per la sua smodata ricchezza e avarizia, e anche per l'innato senso degli affari), Ushio Aotsuki (per l'abilità nel combattere i nemici dell'aldilà) e... Jessica Rabbit! Lo stesso Shiina, in una recente intervista, ha confessato di essersi ispirato non poco all'eroina della Disney - in quegli anni famosissima - per creare la sua Reiko: il risultato è ottimo, grazie anche agli azzeccatissimi compagni d'avventura di Mikami, agli strampalati nemici-rivali e alle incredibili situazioni ai confini della reatà nelle quali i nostri eroi si trovano coinvolti. E' una serie frizzante, mai noiosa, talvolta piccante, ma mai di cattivo gusto: un giusto misto di horror, commedia e stuzzicante malizia, una via di mezzo tra **Ghostbusters** (o **Dylan Dog**, per gli appassionati Bonelli), **Ushio & Tora** e le serie più famose della Takahashi, con le quali **GS Mikami** condivide la medesima, irresistibile comicità. Da **Lamù**, infatti, questo titolo eredita lo stretto legame con il folklore nipponico e la capacità di dipingere un gruppo di personaggi assolutamente folli come il buffo Tadao Yokoshima (tanto sfigato e allupato da sembrare il fratello gemello di Ataru Moroboshi) o la dolce e candida Kinu (un misto di innocenza e decisione degno della migliore Lamù). Con **Ranma 1/2**, invece, il legame è soprattutto grafico, vista l'estre-

ma somiglianza tra il tratto cartoonistico e tondeggiante di Shiina e quello maturo dell'ultima Takahashi. In **GS Mikami** il disegno e il background sono però realizzati non in rapporto allo spirito gogliardico-trasognante del fumetto, ma totalmente in funzione della protagonista: ciò che ne deriva è un fumetto anche visivamente prorompente (in alcune occasioni la nostra eroina sembra bucare la tavola per finire in braccio all'esterefatto (ma non certo insoddisfatto) lettore. Il manga, strutturato per lo più in episodi autoconclusivi, prende [illegible] situazioni, come si può intuire già [illegible]

[illegible] da vivere cacciando gli spettri sotto lauto (molto lauto!) compenso; nell'ambiente è conosciuta come l'aggressiva esorcista d'assalto per il suo fisico mozzafiato (le cronache riferiscono un eloquentissimo personale di 92-59-94), per la sua abitudine di vestirsi per lo più con provocanti e attillatissimi abiti secondo la moda 'bodikon' (dall'inglese 'body conscious'), e per il suo modo di agire spesso poco ortodosso e comunque privo di ogni morale. La **GS Mikami** è infatti ossessionata da una cosa sola il denaro, il denaro e il denaro. Pur essendo già ricchissima, Mikami sarebbe disposta a fare qualunque cosa, lecita o illecita, per aumentare il suo smodato patrimonio; ed è per questo motivo che i suoi servigi di cacciatrice di spettri costano delle cifre esorbitanti (un 'osuda', semplice oggetto per esorcismi, può costare al malcapitato cliente fino a 800 000 yen, quasi 150 milioni di lire!), ed è sempre per questa ragione che la provocante Jessica Rabbit giapponese non si fa certamente scrupoli nello sfruttare i suoi due collaboratori Tadao e Kinu. Il primo, che di cognome fa Yokoshima, non è un vero e proprio cacciatore di spettri, vista la sua naturale pigrizia e la sua riluttanza ad affrontare il benché minimo pericolo (definirlo un vigliacco sarebbe riduttivo), tanto che la maggior parte del tempo, il nostro 'eroe' lo passa a scappare dagli spettri che affronta Mikami; l'unico motivo per cui Tadao si unisce all'agenzia è la smisurata passione che il giovane prova nei confronti della conturbante Reiko, che approfitta della faccenda per pagarlo solo 250 yen (circa 400 lire) al giorno con la scusa che il ragazzo non si concentra abbastanza perché è troppo occupato a pensare a lei e a spiarla [illegible] per non pagarlo!). Quello che contraddistingue Yokoshima - oltre alla codardia - è infatti la sua mastodontica perversione, degna del peggiore Ataru [illegible] co destino e l'ingrato compito di svolgere, sempre e comunque, la parte del perdente, a partire dal ruolo che il giovane ha all'interno dell'Agenzia, dove è adibito ai lavori più umili e indecorosi, come trasportare l'intero, pesantissimo equipaggiamento, preparare il bagno al capo o scavare nei cimiteri alla ricerca dei corpi dei defunti.

L'ultimo membro del gruppo, che rappresenta l'elemento anomalo, o comunque più strano, è Kinu, o 'Okinu chan', come viene chiamata da Reiko fin dal primo episodio della serie, che vede l'incontro tra Mikami e Tadao da una parte, e la nostra simpatica Okinu dall'altra. Il dinamico duo, infatti, una volta recatosi sulle montagne per liberarle dallo spettro di Wander Horgelubu - un uomo dei monti, puro di spirito, che continuava a vagare nelle foreste posseduto da un'entità diabolica - fa la conoscenza di una dolce fantasmina (Okinu appunto), che trecento anni prima, appena diciassettenne, fu sacrificata allo spirito del vulcano, per poi diventare la dea protettrice della montagana secondo il volere degli abitanti di quella zona. L'unico inconveniente è che la ragazza non ne vuole sapere di essere una dea, e il suo unico desiderio è quello di poter riposare in pace: per far questo cerca quindi di uccidere Tadao, nel tentativo di fargli prendere il suo posto per allearsi poi con Mikami. La ragazza, dopo una disperata lotta con

Wander, riesce a convincere lo spettrale eremita a diventare il dio del vulcano, liberando così l'esterrefatta Okinu. A questo punto accade l'imprevedibile: essendo rimasta troppo a lungo sulla Terra, ed essendosi pertanto dimenticata la formula per raggiungere il Nirvana, Okinu è costretta suo malgrado a diventare la seconda assistente di Reiko, almeno fino a quando non sarà riuscita a raccimolare abbastanza soldi per pagare al suo boss la cerimonia che la farà tornare un essere umano: ci vorrà comunue del tempo, visto che il suo salario ammonta a soli 30 yen al giorno (480 lire!). Okinu è il membro più allegro della sgangherata gang, è molto carina e prova una smisurata passione per i computer, che spesso utilizza per aiutare Mikami (nel secondo episodio riescirà a sventare una rapina in banca). Pur avendo tentato di uccidere Tadao durante il loro primo incontro, Kinu non prova rancore, né repulsione verso lo stramplato ragazzo, anzi! Ai tre protagonisti, poi, si unisce un folto gruppo di personaggi comprimari: individui strampalati, vecchi iperallupati, giovani esper, androidi da combattimento e... bamboline giapponesi! Tra quelli più interessanti troviamo infatti Meiko Rokudo, simpatica diciottenne che ha come migliori amici un intero stock di mostri assortiti, ed è legata da 'antica amicizia' a Okinu; il perfido dottor Kaos, malvagio scienziato di mezza età che comanda un altro gruppo di cacciatori (di cui fanno parte l'androide da combattimento Maria e la bella e misteriosa Seoryuki) e ha come unico desiderio quello di riuscire finalmente a 'possedere' Reiko (in genere non fa neppure in tempo a levarsi i calzoni prima di essere malmenato dalla giovane); non ultimo il buffissimo Dash, un nanetto di circa quarant'anni che nasconde incredibili segreti. Non va infine dimenticato il vero avversario dell'Agenzia degli Incantesimi, [illegible] il [illegible] di [illegible] [illegible] guidato [illegible] [illegible] Emi O[illegible] [illegible] di Reiko, [illegible] a[illegible]spetto altrettanto prorompente (il suo personale [illegible]) sce per la pelle olivastra, i capelli verde scuro, i profondi occhi marroni e... i modi ugualmente spicci! Anche lei ama vestirsi con abiti molto succinti, anche se predilige un abbigliamento in stile 'giungla africana' che ben si sposa con la sua indole selvaggia. Il gruppo di Emi è composto dal giovane Peter, nell'aspetto e nel comportamento l'esatto opposto di Tadao, e dal prete cattolico Alf - devoto di San Pietro - all'apparenza freddo e distaccato che, nonostante la giovane età (circa trent'anni), si dimostra un valente esorcista.

Quello che nel corso della serie capita a questi personaggi è davvero incredibile, e non si può certo riassumere in poche righe. Nell'arco dei primi due volumetti, non solo facciamo la conoscenza di quasi tutti i comprimari, ma passiamo anche attraverso all'episodio di Wander, una spettrale rapina in banca, il primo terribile confronto tra Tadao e Peter e tra Reiko ed Emi, in un estenuante doppio tennistico (?!?). Il tutto, naturalmente, mentre i nostri eroi ne subiscono di tutti i colori: Reiko si vede addirittura ringiovanita fino all'età di [illegible] anni, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] se la passa per [illegible] bene [illegible] [illegible]nu, [illegible] [illegible]tore [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]!

Questo per quanto riguarda il [illegible] interessante, ma **Ghost Sweeper Mikami** [illegible] e non manca nemmeno il consueto merchandising dedicato all'indagatrice dell'incubo più famosa del Sol Levante. La serie televisiva di **Ghost Sweeper Mikami**, composta da 45 episodi e curata dalla TOEI Animation, è stata trasmessa per la prima volta in Giappone l'11 aprile 1993, e da allora ha tenuto compa

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTAQUATTRO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTAQUATTRO

Il loro nome è Drink - "Sono Na wa Drink"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Amore in cucina - "Ai no Obento Sakusen"
da Aa! Megamisama vol. 8 - 1993
Bad Trip - "Bad Trip"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
World Apartment Horror - "World Apartment Horror"
da World Apartment Horror, volume unico - 1991

IN COPERTINA: Belldandy e l'orca © Kosuke Fujishima/Kodansha

IL KAPPA AZZURRO

E' da un po' di tempo che si è sviluppata una sorta di comunione ideologica tra noi e i tipi della Phoenix Enterprise, nella speranza che il fumetto possa essere anche un veicolo di sensibilizzazione pubblica. Il fatto che i nostri lettori siano prevalentemente giovani o giovanissimi è estremamente importante poiché confidiamo sul fatto che le nuove generazioni possano reagire con maggiore entusiasmo ai problemi che coinvolgono il presente e il futuro. Non ci riferiamo all'impegno politico, ma più genericamente alla presa di coscienza dei drammi del sociale, troppo spesso offuscati da notizie di second'ordine. Negli ultimi tempi si è fatto un gran parlare del **Telefono Azzurro**, un'organizzazione che si impegna in prima persona nell'ambito delle problematiche legate al maltrattamento dei minori. Se n'è parlato perché la mancanza di fondi ne stava provocando la morte naturale e le reti televisive si sono impegnate nella ricerca di fondi. E' terribile pensare che istituzioni così importanti debbano elemosinare aiuti per sopravvivere, e temiamo che l'interesse del momento possa tornare a spegnersi in fretta. In passato abbiamo dedicato al **Telefono Azzurro** ampi spazi per comunicare il nuovo numero telefonico, e ora sosteniamo una produzione che non ci vede protagonisti, ma attenti spettatori. Dal 22 al 24 marzo, in occasione del Salone di Lucca, sarà presentato al pubblico il primo numero de **La storia del topo cattivo**, una miniserie in quattro numeri che affronta il problema con un linguaggio semplice e una storia avvincente. L'autore è Bryan Talbot e l'editore che curerà l'adattamento italiano (destinando al Telefono Azzurro parte del ricavato delle vendite) è proprio la Phoenix. Helen è una senzatetto e non si fida di nessuno. Non può farlo. Sin da bambina è stata oggetto delle attenzioni particolari del padre, e tutti i suoi valori sono crollati: ha un profondo rancore nei confronti del mondo e il suo unico amico è un ratto addomesticato (che condivide con lei i disagi di una vita impossibile). A Lucca saranno esposte le tavole originali del fumetto e verrà proiettato un video sul making dell'opera. Un appuntamento importante a cui dovreste tutti partecipare, per comprendere più da vicino un dramma che nessuno dovrebbe vivere. E' bello pensare che il mondo del fumetto possa ancora regalarci momenti di riflessione, presentare il quotidiano in tutte le sue molteplici - e a volte terribili - realtà. E' ugualmente bello che editori sostengano i diritti di chi è costretto a convivere con un grave handicap. Certo, sono molte le associazioni che meriterebbero un aiuto concreto, e i piccoli contributi che nascono dal nostro mercato dovrebbero trovare eco in tutte le case editrici. Con il volume **Altri Romei, altre Giuliette**, scritto da Ade Capone, la Star Comics si è prodigata per la Lega del Filo d'Oro: un appuntamento forse poco pubblicizzato per un'associazione vicina comunque ai più giovani. Ognuno si impegni come può, a prescindere dal credo e dalle ideologie.

Kappa boys

«Il bambino è padre dell'uomo.»
W. Wordsworth

bANbINI!

PiAngieTE & fate i CAPricci
FINchè la MaMma non Vi CONPEra

MONDO NAIF

CRA'!

STAR COMISK

NUMERO 1 NO

MONDO NAIF

CRA'
CRA'
CRA'
CRA'
CRA'
CRA'

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
AMORE IN CUCINA

FLIP

COSA?!

DELIZIOSO...

AOSHIMA! ERI TU!

UH!
ZOING

PER TUTTI I SANTI!
E' LA COSA PIU' BUONA DELL'UNIVERSO!

OH, SENPAI BELLDANDY... IL PRANZO AL SACCO CHE HAI PREPARATO E' PIU' ADATTO A ME CHE A COSTUI...
CO...?
E' NATURALE CHE IL RICCHISSIMO EREDE DEL GRUPPO AOSHIMA VENGA A ELEMOSINARE UNO SPUNTINO?

MI STAI ASCOLTANDO, AOSHIMA?
OOPS!

AAH!
HAP
TAP

URGH!

OH... CRIB-BIO...

COSA DIAVOLO E' SUC-CESSO QUI?!

MORISATO! CHE DIAVOLO COM-BINI?!
ANNI DI ACCA-TASTA-MENTO ANDATI IN FUMO!
RIMETTI TUTTO A POSTO ESATTA-MENTE COME PRIMA!
AIUTO!

...

IL... PRANZO...

IL GIORNO DOPO...
SI MANGIA!
FINALMENTE!

UH?
S-SENPAI!

L'HO PREPARATO ESCLUSIVAMENTE PER TE!
TI PREGO, ACCETTA QUESTO PRANZO!

AH...
EHM...
ECCO... CIOÈ... INSOMMA...
...AVREI GIÀ QUELLO DI BELLDANDY...
...M-MI SENTO UN PO' IN IMBARAZZO...
CHE SUCCEDE? IMPROVVISA FORTUNA CON LE DONNE?
KEIICHI... FORSE L'HA FATTO PER QUALCHE MOTIVO PRECISO...
AH...
...CERTO!

CER-
TO!

GLUP
SANTO CIELO! MA CHE DIAVOLO...
TU-TUM

...MA IL SAPORE!
BE'... IN UN PIATTO LA COSA PIU' IMPORTANTE NON E' L'ASPETTO...
GLOMP

ORRORE!
FLOP

...ECCENTRICA...
...QUESTA COSA CREMOSA CHE SI APPICCICA ALLA LINGUA ...E' DAVVERO...UH...
SAI...
EHM... ECCO...
ECCO... IO...

LO SO BENISSIMO...
...CHE I PIATTI DA ME CUCINATI NON SONO UN GRANCHE'...
E' DALLE ELEMENTARI...

...CHE SULLA PAGELLA PRENDO SOLO E SEMPRE UNO IN ECONOMIA DOMESTICA!
I PROFESSORI CONSIGLIAVANO AI MIEI DI FARMI FARE ESERCIZI DI CUCINA A CASA! CHE VERGOGNA!

PER QUESTO MOTIVO MI CHIAMAVANO HASEGAWA, LA CUOCA ASSASSINA...
MA IO... CE LA METTO TUTTA...
CRIBBIO... MA COSA HO MANGIATO, ALLORA?

SENPAI! DEVO CHIEDERTI UN FAVORE!
MMM...

POSSO VENIRE A CASA TUA, DOMANI?!
A-HA...
...PARE CHE LA HASEGAWA ABBIA DEGLI INTERESSI VERSO MORISATO...BE', POTREBBE TORNARMI UTILE...

IL GIORNO DOPO...
GNIIK
WROOOMM

QUESTA...
...È LA CASA DI SENPAI MORISATO...
GRAB

DUNQUE...

FORZA!

È PERMESSO?

CLANK
CLANK
CLANK

OH... SEMBRA CHE QUALCUNO SIA STATO CATTURATO DAL MIO BANPEI!
PERCHE' NON LO SPEGNI, OGNI TANTO?
SCUSACI... IN EFFETTI AVREBBE DOVUTO ESSERE SPENTO...
CLING

MA NO, FIGURATEVI...
AH AH AH!

WHIIIN
SONO RIMASTA MOLTO SORPRESA!
PIUTTOSTO... VEDO CHE AVETE UN ROBOT FANTASTICO!

DAVVERO?! LO PENSI ANCHE TU?!

CUCINA? LASCIA FARE A ME!
VERAMENTE OGGI SAREI VENUTA SOLTANTO PER IMPARARE A CUCINARE...

PROPONIMI QUALSIASI COSA, E SARÒ FELICE DI ACCETTARE!
AH...
EH...
CREDO CHE ANDRÒ MOLTO D'ACCORDO CON TE!

NON ANDARTENE, MI RACCOMANDO!
MA CHE...
...LASCIAR FARE A TE?

DUNQUE... INIZIAMO!
SÌ, CERTO... SONO PRONTA!

BRAVA...
...È MEGLIO INIZIARE CON CALMA...

ZOK ZOK
ZOK

ACCIDENTI!

TI INVIDIO VERAMENTE, BELLDANDY...
...TU SAI CUCINARE BENISSIMO, SEI BELLA... E INOLTRE TUTTI TI VOGLIONO BENE...

DIO NON E' STATO MOLTO EQUO...

QUESTO NON E' AFFATTO VERO...
PAT

OGNUNO HA LE SUE CARATTE-RISTICHE E LE SUE CAPACITA'...
OGNI PERSONA AL MONDO E' **UNICA** E **INSO-STITUI-BILE**...

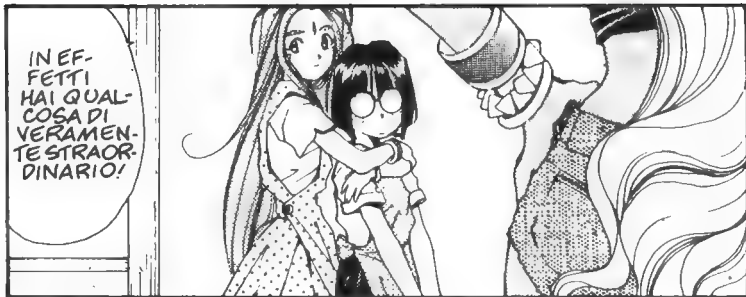
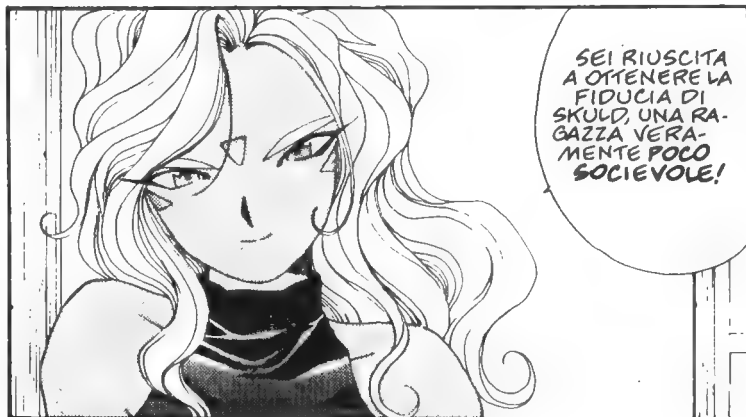
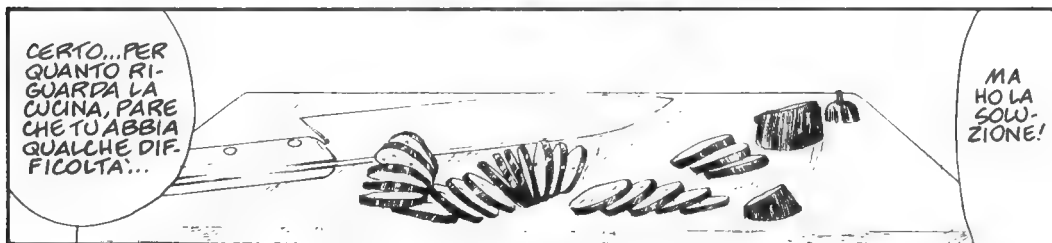
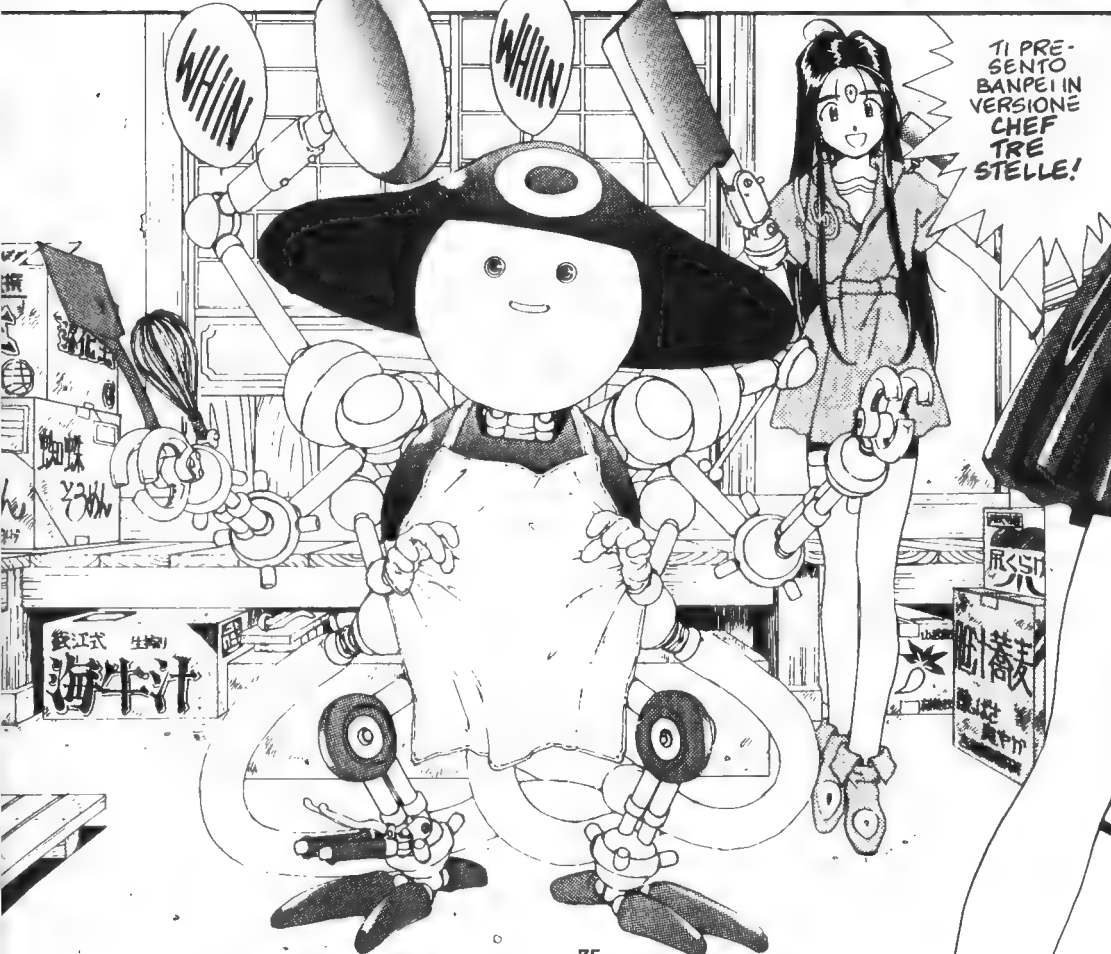
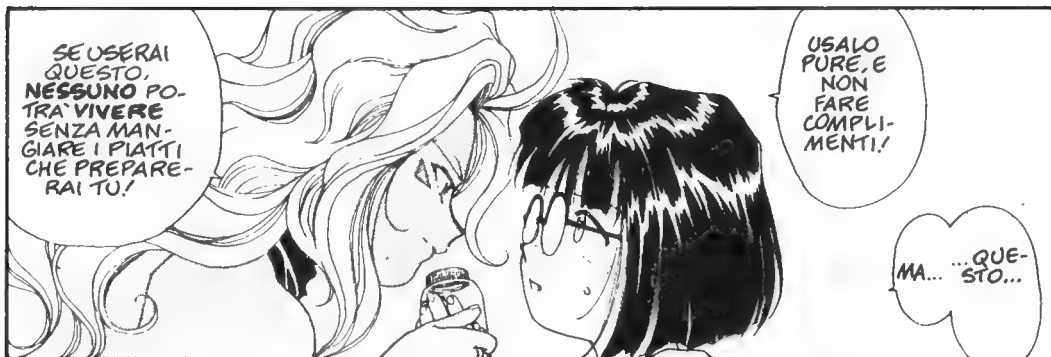
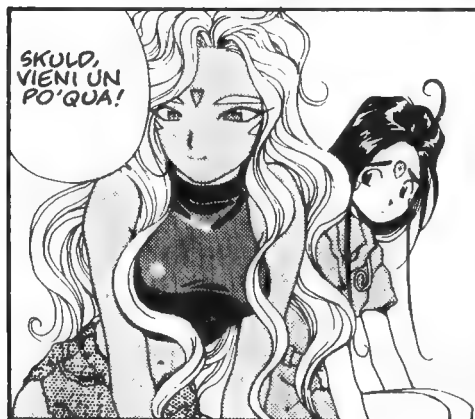
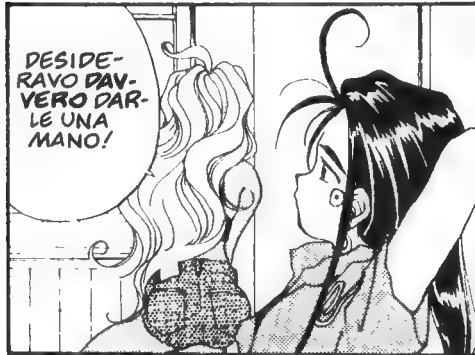
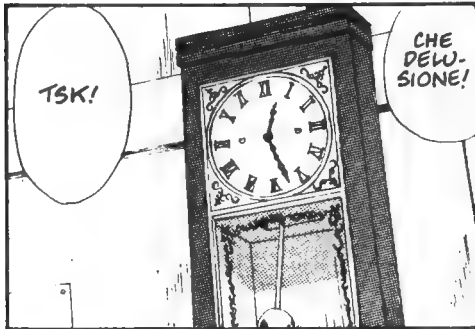
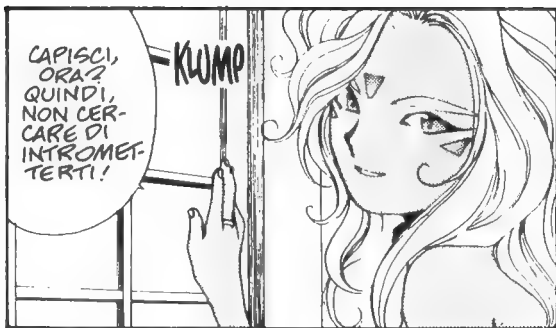
SIAMO TUTTI UGUALI, MA PROFONDA-MENTE DI-VERSI...
...E NEL PETTO DI OGNUNO BATTE UN CUORE DI-VERSO...

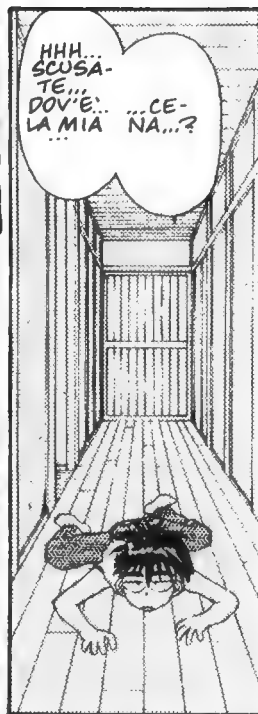
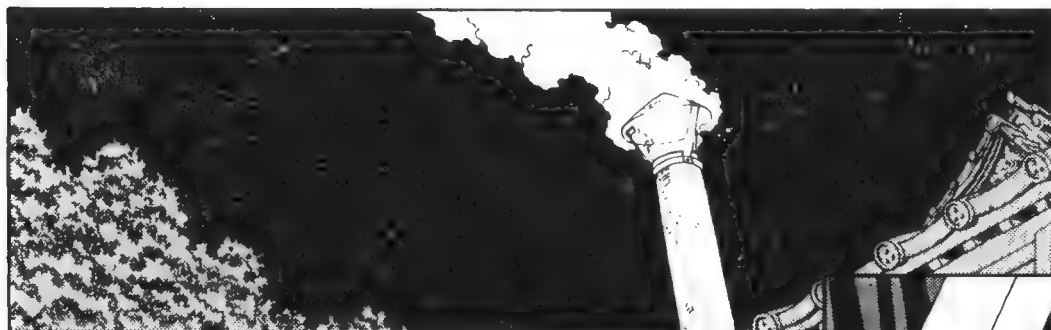
SE CI PENSI BENE, E' TUTT'AL-TRO CHE **INGIUSTO**...

E'PER QUESTO CHE OGNUNO DI NOI HA QUALCOSA DI SPECIALE!

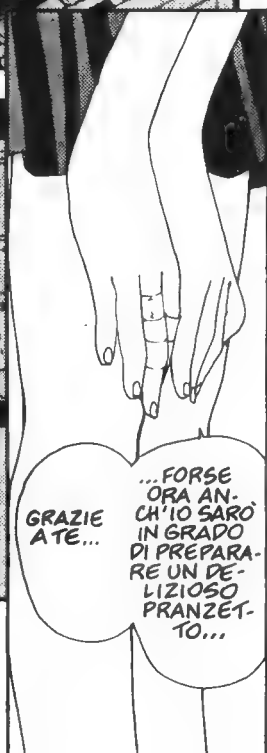
E'PER QUESTO CHE VALE LA PENA DI ESISTERE ED ESSERE AMICI...

E'COME... SE MI STESSE ABBRACCIANDO IL MIO ANGELO CUSTODE...

IN EFFETTI HAI QUALCOSA DI VERAMENTE STRAORDINARIO!

SEI RIUSCITA A OTTENERE LA FIDUCIA DI SKULD, UNA RAGAZZA VERAMENTE POCO SOCIEVOLE!

MA HO LA SOLUZIONE!
CERTO... PER QUANTO RIGUARDA LA CUCINA, PARE CHE TU ABBIA QUALCHE DIFFICOLTA'...

DONA A QUALSIASI CIBO UN GUSTO INDIMENTICABILE!
TI PRESENTO GOLD ZOO, IL SIGNORE DELLA TAVOLA CALDA!

SE USERAI QUESTO, NESSUNO POTRÀ VIVERE SENZA MANGIARE I PIATTI CHE PREPARERAI TU!
USALO PURE, E NON FARE COMPLIMENTI!
MA...
...QUESTO...
SCUSAMI PER L'ATTESA!
GRUNT
WHIN
WHIN
TI PRESENTO BANPEI IN VERSIONE CHEF TRE STELLE!

TSK!
CHE DELUSIONE!
DESIDERAVO DAVVERO DARLE UNA MANO!
SKULD, VIENI UN PO' QUA!
SENTO UN'ENERGIA FORMIDABILE!
QUELLA RAGAZZA SI STA IMPEGNANDO DAVVERO...
...DEVE AVERE INTENZIONI SERIE...

TI RINGRAZIO DI CUORE...

...PER AVERMI FATTO COMPAGNIA FINO A TARDI...

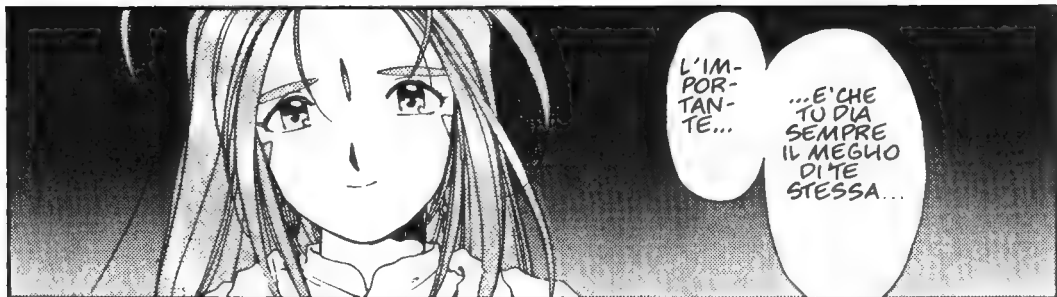
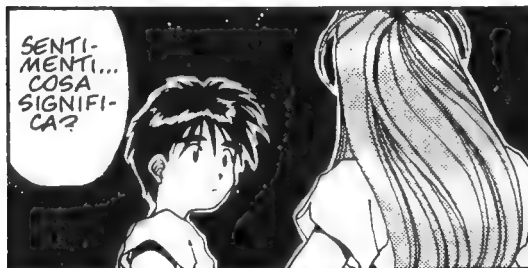
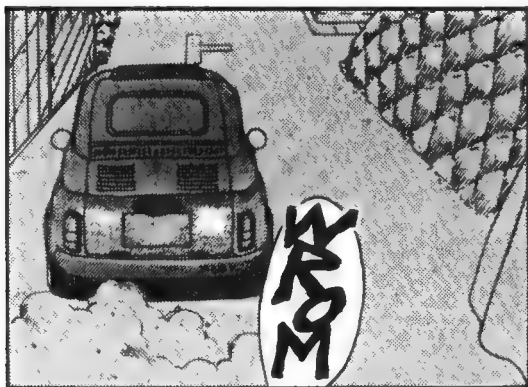
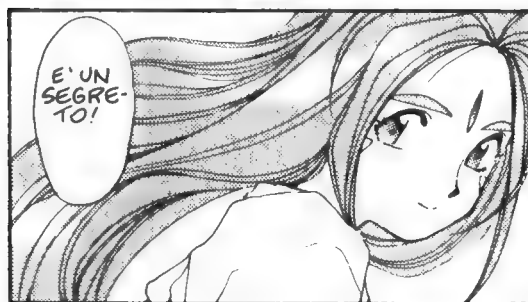
GRAZIE A TE...

...FORSE ORA ANCH'IO SARÒ IN GRADO DI PREPARARE UN DELIZIOSO PRANZETTO...

L'IMPORTANTE...
...E' CHE TU DIA SEMPRE IL MEGLIO DI TE STESSA...

OH...
SOLO IN QUESTO MODO RIUSCIRAI...
...A TRASMETTERE I TUOI **SENTIMENTI** IN CIO' CHE FAI...

FARO' DEL MIO MEGLIO!
CERTO!

LEI... **SAPEVA** PERCHE' LO STAVO FACENDO... NON LE SI PUO' NASCONDERE NULLA...

CORAGGIO!

SENTIMENTI... COSA SIGNIFICA?
E' UN SEGRETO!
GUARDA-GUARDA... ORA HO CAPITO!
LA COSA SI FA DIVERTENTE!
AVEVO INTENZIONE DI LASCIARLA IN PACE ...
... MA, DATE LE CIRCOSTANZE, NON POSSO FARE A MENO DI FICCARCI IL NASO!

WZZZZ
WZZZ
DE-V'ES-SERE ORA!
CERCARE DI SISTE-MARE UN PROBLEMA D'AMORE SENZA NEMMENO CHIEDERE CONSIGLIO A ME... BAH!
POINK
FLIP
QUESTI PIVELLINI NON SI FI-DANO DEL-LA CARA, VECCHIA URD!

TI AUGURO BUONA FORTUNA...
... ANCHE SE E' OVVIO CHE L'AVRAI, ORA!
EH EH!

CIAO... SCUSA PER IL RITARDO!
VI STAVO ASPETTANDO...
BZZT
2DDH.

OH... FIGURATI...

ECCO I RISULTATI DEI MIEI ALLENAMENTI... TI PREGO, ASSAGGIA!

COSA C'E', BELLDANDY?

AH, SI'? IO NON L'HO VISTO...
MI SEMBRAVA... DEVO ESSERMI DIMENTICATA IL TE' D'ORZO TOSTATO...
THE COFFEE
ONDE

SCUSAMI... VADO A CERCARLO!

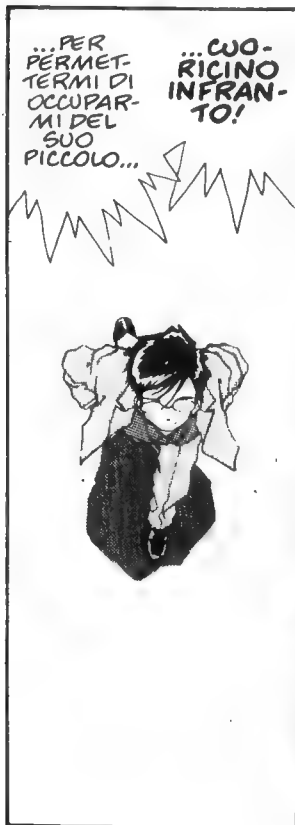
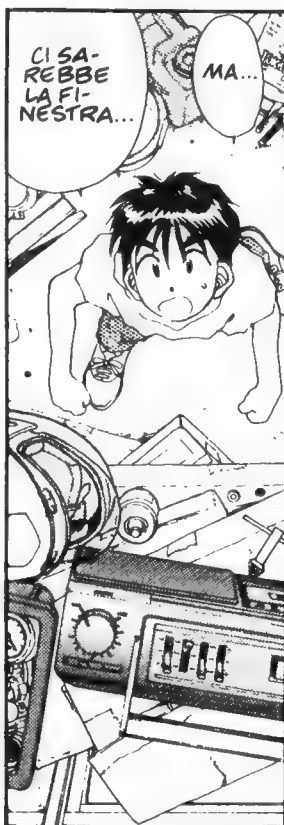
NON IMPORTA, BELL-DAN...

BENE!
OH, BE'... PAZIENZA! DIAMO IL VIA ALL'ASSAGGIO!

CHI E' STATO?!
EHI! MA CI HANNO CHIUSO DENTRO!

COS...?!
KLANK

AVANTI, APRI!
TUMP
HO CREATO UN'OCCASIONE D'ORO AD HASEGAWA...
...SPERIAMO CHE FACCIA DEL SUO MEGLIO!

SI SA... IN CERTE SITUAZIONI, LE DICHIARAZIONI D'AMORE SONO PIÙ SPONTANEE...
...DUE PICCIONCINI IN GABBIA DIVENTANO SUBITO ROMANTICI...
TI VOGLIO BENE, SENPAI!
MORISATO
OH, HASEGAWA...
TU... DAVVERO...
BASTERÀ CHE BELLDANDY SOPRAGGIUNGA IN UN MOMENTO MOLTO INTIMO...

...PER PERMETTERMI DI OCCUPARMI DEL SUO PICCOLO...
...CUORICINO INFRANTO!

CI SAREBBE LA FINESTRA...
MA...

...NON POSSO!
SE FACESSI CADERE DI NUOVO LA ROBA DEI SENPAI, MI AMMAZZEREBBERO!

SENPAI...

APPENA TORNERÀ BELLDANDY, POTREMO FARCI LIBERARE!
MANGIAMO IL PRANZO, INTANTO!

DA QUESTA PARTE... SI STA VERIFICANDO UNA REAZIONE RESIDUA...
MA...

URD?!
EH EH EH!

E' INCREDIBILE QUANTO CI SI SENTA BENE DOPO AVER AIUTATO QUALCUNO!
KLINK

BE-
BELL-
DANDY!!

URK!
CLAP

SORELLI-
NA...COS'HAI
FATTO CON
QUESTA
?

...CO-
ME TI
SEM-
BRA?
C...

MMM...

AH...
AH
AH!
ACCIDENTI...
BELLDANDY
E' MOLTO
PERICOLOSA
QUANDO SI
ARRABBIA
SUL SERIO!

AH, SÌ?

BE', ALLORA LO PROVO ANCH'IO!

SENPAI...

...DIMMI...

SÌ?

IO...

...SAREI STATA PIÙ FELICE SE MI FOSSI INNAMORATA DI TE...

...VERO?

COS'HAI FATTO? HAI MESSO IL GERMOGLIO DELL'AMORE NEL PRANZO DI HASEGAWA?!
VAI COSÌ!
COSA?!

SE MANGERÀ IL GERMOGLIO DELL'AMORE PREPARATO DA URD...
...SI INNAMORERÀ DI HASEGAWA SENZA ACCORGERSENE!

SPERO DI FARE IN TEMPO!

OH, SANTO CIELO!
CHE PAURA HO AVUTO!

È ARRIVATA TROPPO PRESTO!
UH?

CHAK
SPERIAMO CHE QUEI DUE STIANO GIÀ...

EHM... CREDO CHE MORISATO SIA UN PO' IMPEGNATO, ORA...

KEIICHI!

CO...
...COSA C'E'?

FLIP
SEMBRA CHE NON ABBIA FATTO EFFETTO
MENO MALE...
OH...

CHE SFORTUNA SFACCIATA...

AOSHIMA!

QUESTO L'HO FATTO PER TE...

NON E' BUONO COME QUELLO DI SENPAI BELLDANDY...

...MA L'HO FATTO CON TUTTO IL CUORE PENSANDO A TE...

PENSANDO...

...A ME?

...PERCHE' SIAMO ENTRAMBE RAGAZZE!

VI STARETE CERTAMENTE CHIEDENDO CHE FINE ABBIA FATTO IL GERMOGLIO D'AMORE...

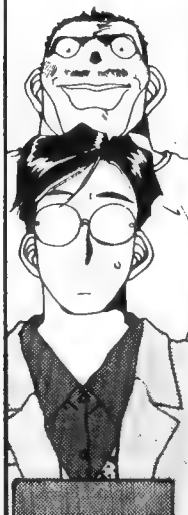
SEMBRA BUONO, AOSHIMA...

BE', SEMBRA PROPRIO CHE FOSSE FINITO NEL PRANZO DI AOSHIMA!

TI AMO, AOSHIMA!

AGH!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

K44-A • TELE-SITTER

Agguerriti K-boyz, vi invio, per conoscenza, una copia dell'agguerrita lettera che ho spedito a *Una firma per cambiare la TV dei ragazzi* (**K41-A**). Vi chiedo ancora una volta quando uscirà **Lupin III Classic**, vi chiedo informazioni circa il concorso "che più che un concorso è un'offerta di lavoro", e chiudo in frettissima. Ciao!

«Gentili genitori, insegnanti e cittadini responsabili, raccolgo il Vostro invito a fornire proposte, ma temo di non poter accordare il mio consenso alla Vostra iniziativa. I motivi sono molteplici: innanzitutto appare evidente che lo scopo principale al quale mira la vostra associazione, come altre associazioni di 'mamme anticartoni', sia quello di poter abbandonare in tutta tranquillità i bambini davanti al televisore per poter svolgere nel frattempo altre mansioni. Ora, non mi sembra che la strada per una corretta educazione possa passare attraverso la deresponsabilizzazione dei genitori e la delega educativa a un elettrodomestico: un genitore responsabile guarda la televisione assieme al figlio! Stabilito questo punto, a mio parere fondamentale, mi sembra di poter dire che un programma per ragazzi sia tanto più gradito quanto più riesca a fornire elementi di dialogo tra genitore e figlio, allo scopo di contribuire alla formazione di una personalità, di una capacità critica e di giudizio indipendenti e personali, maturate nell'ambito familiare, e non preconfezionate e imposte da alcuna equipe di esperti dell'età evolutiva. Se siete degli attenti osservatori, vi sarete certamente accorti che i cartoni animati giapponesi sono ricchi di tali elementi; per citare i più criminalizzati, provate una buona volta a vedere veramente una puntata di **Mazinga** o di **Ken il guerriero**: vi accorgerete che, se c'è violenza, non è mai gratuita e ha sempre un preciso scopo didascalico. La separazione tra 'buoni' e 'cattivi' non è mai assoluta, dal momento che spesso i 'cattivi' hanno giuste motivazioni e il loro valore è riconosciuto, ma sbagliano nei metodi e falliscono ogni volta che usano la violenza. Questi elementi sono una miniera d'oro per il genitore responsabile che voglia portare il figlio a comprendere, attraverso il ragionamento, che è sbagliato vedere le cose solo dal proprio punto di vista e avere un'unica prospettiva, che se un ideale è nobile devono essere nobili anche i mezzi coi quali lo si persegue, che la violenza è sempre un fallimento, che una guerra non ha vincitori ma solo sconfitti... In America, le associazioni come la Vostra sono molto influenti, e i programmi vengono studiati da equipe di esperti dell'età evolutiva, infatti i cartoni animati americani si discostano molto da quelli giapponesi: presentano dei mondi-paradiso dove i 'buoni assoluti' vincono sempre sui 'cattivi assoluti', e dove la violenza è giustificabile quando è a fin di bene (vedi i cartoni della Walt Disney), oppure sono cartoni di puro intrattenimento e svago (Hanna & Barbera, Warner Bros, ecc...). In questo modo i ragazzi americani, che crescono isolati in un mondo di sogno, non riescono

ad acquisire quegli strumenti critici e di giudizio indispensabili per poter sopravvivere nel mondo 'vero'. Il risultato? Andate a vedere le statistiche sulla criminalità minorile negli Usa e confrontatele con quelle di un qualsiasi altro paese al mondo. Un ulteriore motivo di disaccordo con Voi riguarda proprio i sedicenti 'esperti dell'età evolutiva' che, nelle numerose interviste rilasciate in questi ultimi tempi a quotidiani e settimanali, non perdono occasione per dimostrare la loro assoluta ignoranza in campo di cartoni animati, confondendo quelli americani con quelli giapponesi, riportando episodi e situazioni che - più che inesatti - appaiono essere del tutto inventati, e altre amenità simili. Veramente volete affidare l'educazione dei Vostri figli a persone che fanno della propria ignoranza il loro cavallo di battaglia? A me sembra molto più saggio responsabilizzare i genitori, fare capire loro che è necessario dedicare del tempo ai propri figli se veramente si tiene alla loro educazione, che la televisione non è una baby sitter, ma può diventare un utile strumento educativo se il genitore la guarda insieme al figlio, che fare la spesa e lavorare sono cose importanti, ma educare il proprio figlio lo è di più... Ma sarà veramente possibile farlo capire alla gente che pensa che i canali della Fininvest siano gratis grazie alla pubblicità, mentre invece le paga praticamente un canone ogni volta che va a fare la spesa? Una volta che i genitori avranno imparato a non delegare a terzi la responsabilità dell'educazione dei propri figli, allora si potrà combattere una battaglia seria in senso inverso a quella che Voi ora proponete: riqualificare le trasmissioni per ragazzi facendole uscire dal ghetto nel quale sono ora confinate e conferendo loro quella dignità che non hanno mai avuto, dal momento che sono rivolte a un pubblico difficilmente in grado di far valere le proprie ragioni, e perciò sottovalutato. Se siamo nella situazione in cui un singolo responsabile d'emittente televisiva può arrogarsi il diritto di decidere cosa possono - o non possono - vedere i Vostri figli, a che ora possono vederlo, che censure operare sui cartoni animati per eliminare quegli spunti di dialogo e riflessione che i 'cittadini responsabili' come Voi interpretano come elementi destabilizzanti, la colpa è solo vostra e di azioni insensate come quella che proponete. Ringrazio per la cortese attenzione.»

Jurij de Cristofaro, Pozzo d'Adda (MI)

Pubblico volentieri la tua lettera di protesta, nella speranza che anche altri lettori di Kappa Magazine decidano di inviarne una di loro pugno al comitato organizzativo di Una firma per cambiare la TV dei ragazzi. Sono d'accordo con te per la maggior parte degli argomenti, ma forse ti sei lasciato prendere un po' troppo la mano. Premettendo che la tua resta una lettera-modello, devo dire che a mio avviso hai puntato troppo sul discorso 'educativo'. Io vedo la TV esclusivamente come un elettrodomestico (io ormai la uso solo per vedermi film in cassetta) e ritengo che difficilmente possa educare un bambino, anche se il genitore è presente al suo fianco come vorrebbe il 'bollino giallo' del semaforo Fininvest, idea che trovo quasi umoristica, e che ha creato in realtà più problemi a loro che a noi. Non sto dicendo che non può essere utile: ben vengano le trasmissioni culturali, le rubriche di informazione e anche i (spesso) noiosissimi programmi del DSE, ma la TV è nata come strumento di svago. Pretendere di educare un bambino con essa (dove educare sta per allevare e crescere) sarebbe come pretendere di allenare aviatori per mezzo di un ottovolante. E' molto comodo sistemare un bambino davanti al teleschermo, e poi sperare che il tubo catodico si sostituisca a un genitore con programmi 'educativi'. E di cosa dovrebbero poi parlare, questi programmi educativi? Questo resta un mistero che probabilmente solo gli eminenti 'esperti dell'età evolutiva' sapranno svelarci, un giorno. Ipotizzo che la TV dovrà educare i bambini a non rompere i cosiddetti ai genitori, data la smania che questi hanno di toglierseli di torno. Forse - sotto un certo punto di vista - il calo delle nascite in Italia è un dato positivo. Perché fare un bambino, se poi ci terrorizza l'idea di allevarlo? Usate il preservativo, che è meglio, via! Un'ultima considerazione, quindi. I cartoni animati nascono come prodotto commercializzabile (tutti i cartoni, ed è inutile che noi nippofili facciamo orecchie da mercante), e sono soprattutto da considerare come puro svago. E' naturale che anche un semplice cartone animato possa fornire spunti di ragionamento e discussione (le favole lo facevano, e i cartoni ne sono solo l'evoluzione), ma preferirei non vedere troppi risvolti psicologici in serial come - per esempio - Ken il guerriero. Lì si danno botte da orbi da mattina a sera: perché nasconderci dietro a chiacchiere psicologiche per convincere gli 'esperti dell'età evolutiva'? Non voglio ridurmi come loro. Ken il guerriero mi ha coinvolto, così come mi hanno coinvolto Heidi o Bip Bip & Wile Coyote. Ma non per questo vado in giro a spaccare la faccia alla gente, non mi sono ritirato in eremitaggio sulle Alpi svizzere, e non mi sono dato alla caccia di velocissimi pennuti texani. Io preferirei puntare su un altro discorso: quello delle

fasce orarie. Un orario diverso per ogni programma, un programma per ogni età. Credo che questo risolverebbe davvero molti problemi, con tanti saluti per gli 'esperti dell'età evolutiva' che resterebbero immediatamente disoccupati. Potrebbero sempre cercare lavoro come baby sitter.

Andrea Baricordi

K44-B • GIOVANI LETTORI CRESCONO

Cari Kappa boys, sono tornato a scrivervi per illustrarvi un singolare processo evolutivo che tutti i lettori penso attraversino, prima o poi. Una volta compravo tutte le testate che uscivano (non erano così tante...) attirato da quei fumetti così diversi dai soliti. Non avevo ancora un metro di giudizio, ma dopo aver letto capolavori come **Video Girl Ai** e **2001 Nights** ho iniziato a fare delle scelte Se avessi avuto i soldi, avrei probabilmente continuato a comprare di tutto, ma il numero di uscite superava il livello mensile della mia 'grana'. Ho rinunciato a **Georgie**, **Caro fratello** e **Guyver** (ma se qualcuno me li prestasse li leggerei volentieri...), ho rinunciato persino a **Nausicaä** per via del pessimo rapporto pagine/prezzo, ma non ho rinunciato a **Orange Road** viste le notevoli differente di adattamento rispetto il serie animata. Le nuove testate finiscono per fare concorrenza a quelle già collaudate. E ora passiamo alle solite chiacchiere. **Calm Breaker** è carino: i disegni risentono ancora un po' dell'inesperienza dell'autore, ma trasformarlo in serie non dovrebbe essere difficile (l'importante è che il livello delle storie si mantenga su questo standard). Solitamente quando fate un articolo su un autore ancora sconosciuto in Italia è perché vi ha colpito e sperate di pubblicarlo al più presto. Se è così, aspetto con impazienza le opere di Tatsuya Egawa. Dall'editoriale di **Kappa** 40 e dalle quattro frasi scambiate a Lucca (con Massimiliano De Giovanni e Andrea Pietroni in versione 'ci siamo, ma non ci siamo') mi è sembrato che vi sentiate sotto pressione perché i lettori tendono a dissezionare il vostro lavoro per scovare solo quello che non va. Non ritengo giusto, però, rimpiangere il lettore che si interessa solo alla storia senza curarsi del resto (editori e testate che chiudono, albi pirata, adattamenti...). Tra i due comportamenti preferisco il secondo, anche se a volte qualcuno esagera davvero. Sopportate chi scrive allarmato per le solite voci di corridoio: di questi tempi ne sono successe tante... Trovo buona l'idea di un **Erotikappa**: dopotutto molti grandi autori hanno esordito in questo genere, e voi non avete ancora approfondito l'argomento nemmeno in **Anime**. Un'ultima considerazione sulle riviste contenitore: dovreste limitarvi a pubblicare serie corte/cortissime oppure opere strutturate in episodi autoconclusivi. Saghe che si sviluppano su più episodi sono difficili da seguire a cadenza mensile! Chiudo con un appunto sulla rubrica **Il Televisore**: visto il largo anticipo con cui preparate la rivista, non vi sembra poco utile questo spazio? Perché non puntare sulle novità dal Giappone, piuttosto? Spero di esservi stato utile in qualche modo. A presto. May the swarthz be with you! **Massimo Franzoni**, Roma

Se a Lucca ero in 'incognito' (per una serie di ragioni la Star Comics aveva preferito mancare all'appuntamento toscano per concentrare le sue forze sulla fiera di Roma) la mia presenza su queste pagine è più che ufficiale! E' vero, eravamo un po' spenti quando ci siamo incontrati, ma 'Granata' era appena esplosa e - per il primo anno - rinunciavamo alla classica conferenza lucchese. Abbiamo già affrontato l'argomento 'lettore ideale' più di una volta e rispetto le tue opinioni, ma continuo a non capire le ragioni che spingono un appasionato a impicciarsi in faccende strettamente redazionali. Mi spiego meglio. A livello teorico sono tante le mosse che si potrebbero attuare per aumentare le vendite di un albo, ma i compromessi che bisogna trovare con gli editori giapponesi ti costringono a ripiegare spesso e volentieri su progetti alternativi. Autori che non vanno d'accordo con altri autori (Naoko Takeuchi e le CLAMP, per fare un esempio), editori che non vanno d'accordo con altri editori (la Shueisha non ci concede interviste per Kappa), disegnatori che rinnegano i lavori passati perché non all'altezza delle recenti produzioni (Akira Toriyama, Masakazu Katsura...): nessun lettore può essere a conoscenza di tutti i problemi che si nascondono dietro le quinte del panorama fumettistico internazionale, e questo rende vano ogni suggerimento alla nostra casa editrice. Forse suona un po' polemico, ma non vuole assolutamente esserlo: un conto è commentare positivamente o negativamente le storie che si leggono, un altro è ipotizzare piani editoriali travasando serie di albo in albo, accelerando la pubblicazione di serie in corso o altro ancora. Magari arrivassero in redazione buone critiche da pubblicare! Purtroppo lo standard è sempre lo stesso: è meraviglioso o è una merda! Quasi nessuno si degna di commentare le proprie posizioni con osservazioni intelligenti, preferendo un più comodo disfattismo. Oltre a essere un 'addetto ai lavori', sono e rimango un lettore di fumetti. Quando Tiziano Sclavi ha abbandonato le pagine di Dylan Dog (con un numero 100 sicuramente al di sotto delle aspettative), non ho certo scritto alla Bonelli per sottolineare il mio disappunto! Mi sono chiesto se continuare o meno a seguire le avventure dell'indagatore dell'incubo, e mi sono dato una risposta. Tutti fanno delle scelte, noi compresi. Calm Breaker è piaciuto e i nuovi episodi usciti in Giappone non hanno deluso le aspettative: stiamo pensando seriamente di arruolarlo su Kappa (dal numero 51?). Non fare troppo affidamento sugli articoli che leggerai su queste pagine: ci avete rimproverato di trattare solo artisti e serial legati alla nostra casa editrice, e siamo corsi ai ripari in questa nuova formula della rivista. Il panorama giapponese è vasto e sconfinato, non potremo mai pubblicare tutti i fumetti prodotti dai nostri partner editoriali. Qualche perplessità interna alla redazione per Erotikappa, che dovrebbe comunque essere superata al più presto (sarà infatti fumetto erotico, e non bassa pornografia). Entro l'anno ipotizzo un bel volumone di Storie di Kappa (curato dall'esperto Matteo "Lemon" Trebbi). Per finire, rispondo ai tuoi dubbi sulla struttura de Il Televisore (ora ribattezzato TV Color): come avrai osservato, sono già sparite le news sui telefilm americani (che continuano con successo sul mensile di Sailor Moon) e abbiamo iniziato a presentare le serie acquistate dalle emittenti italiane (titoli già doppiati, quindi). Non sappiamo quando saranno trasmessi, ma è comunque un ottimo servizio informare tutti i fan sulle nuove serie in magazzino. Ogni tanto, inoltre, ci sarà un approfondimento davvero particolare: analizzeremo una serie episodio per episodio (con tanto di trama), presentando i titoli italiani e i personaggi. Sveleremo naturalmente anche i piccoli retroscena legati al doppiaggio e all'adattamento (non mancheranno i nomi originali e le eventuali censure): il primo appuntamento è stato proprio lo scorso mese con Teknomen/Tekkaman Blade, e presto toccherà a City Hunter e Magic Girls. E con questo è davvero tutto. Ehi, per una volta siamo riusciti a non parlare di Mondo Naif... Oops!

Massimiliano De Giovanni

MOSTRE & APPUNTAMENTI

- **Bologna • 24 febbraio alle ore 16:00** Incontro con gli autori presso il Pub 7+ (via Azzo Gardino)
- **Treviso • 9 marzo alle ore 18:00** Mostra di originali e incontro con gli autori presso la Camera di Commercio (Sala Borsa)
- **Bologna • 11 marzo alle ore 20:30** Mostra di originali e incontro con gli autori presso la biblioteca di Villa Spada (via Casaglia 7)
- **Bologna • 16 marzo alle ore 16:00** Incontro con gli autori presso la libreria Fat's Dream (via Ercolani 5)
- **Pesaro • 16 marzo alle ore 16:00** Incontro con gli autori presso la libreria Il Ragno (via 24 Maggio 64/3)
- **Lucca • dal 22 al 24 marzo** Presentazione Mondo Naif e incontro con gli autori presso il Salone del Fumetto (via Tagliate)

Vi aspettano per autografi e disegni: Accardi • Baricordi • De Giovanni • Degli Esposti • Gabos • Liani • Mattioli • Rossi • Santabarbara • Semerano • Toffolo • Vinci

KRAAA

KRAA
KRAA
KRAA

FRISH
FRISH
PLO PLO PLO

SSSH
SSSH

YAWN...

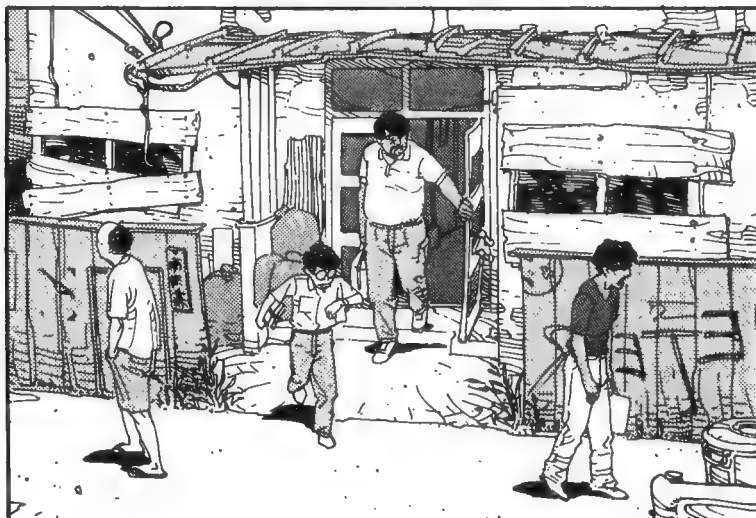
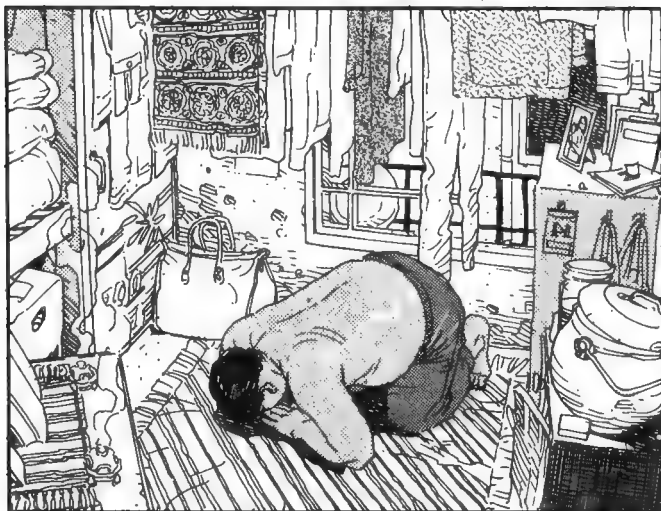
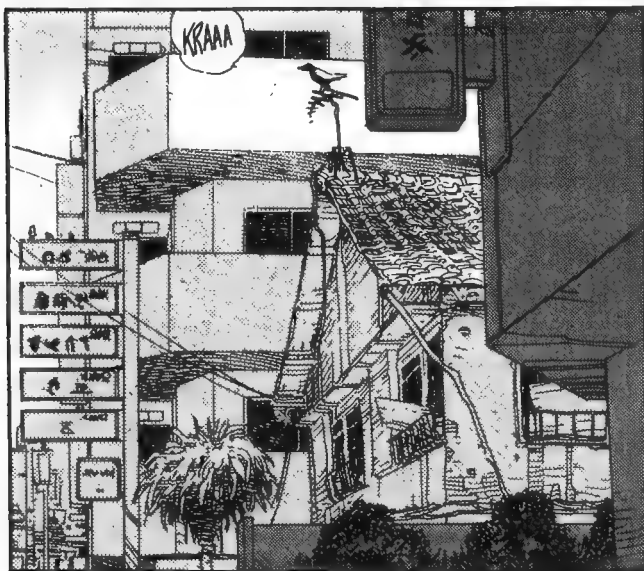
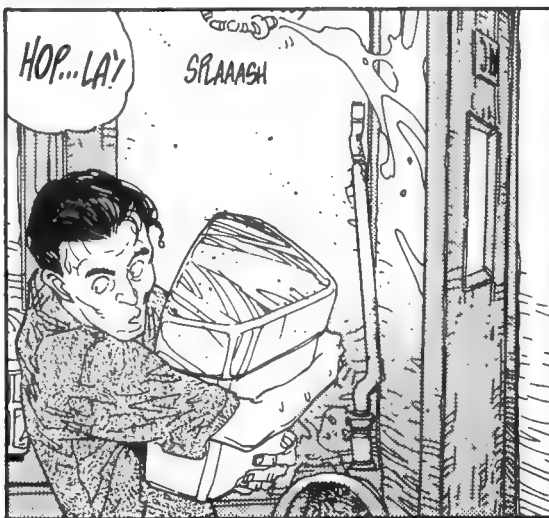
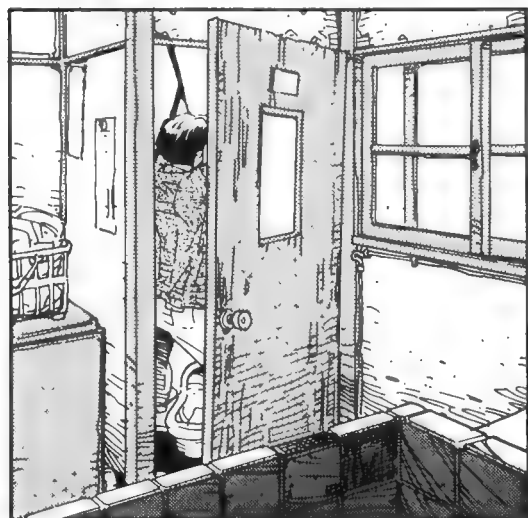
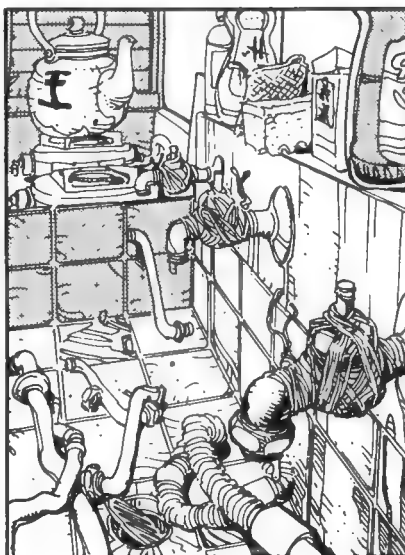
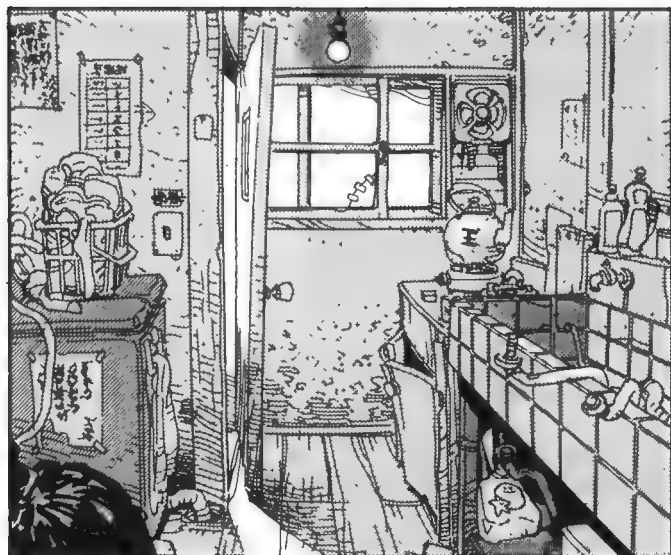
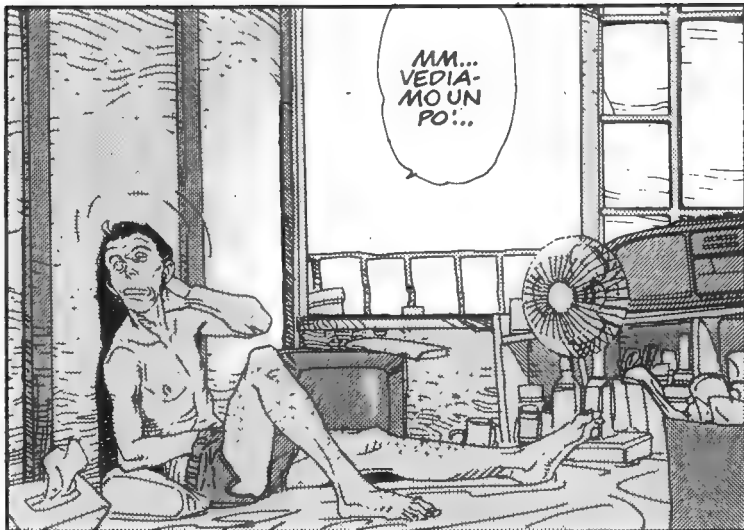
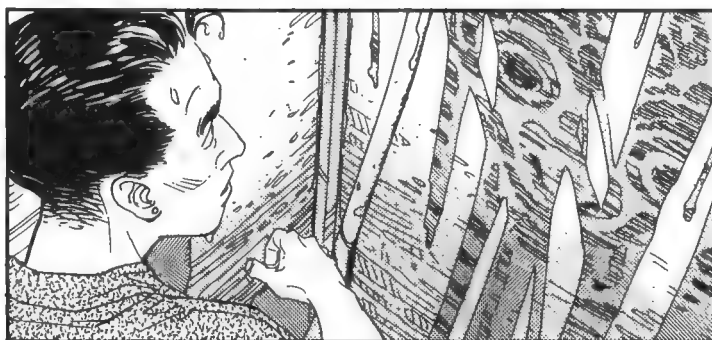
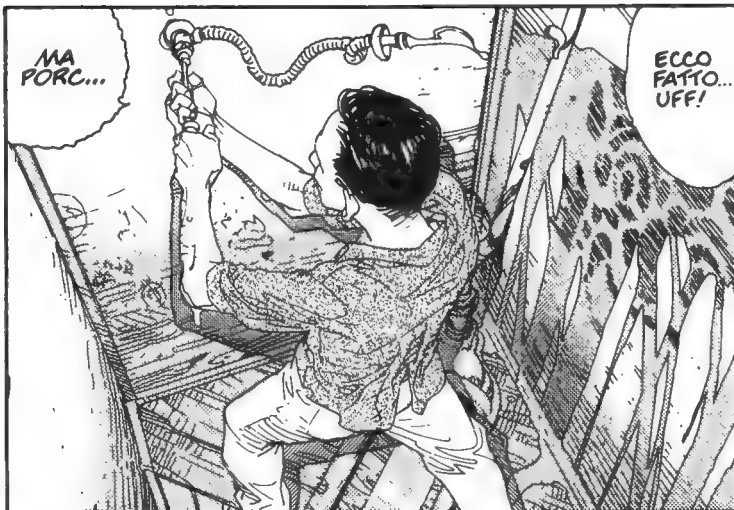
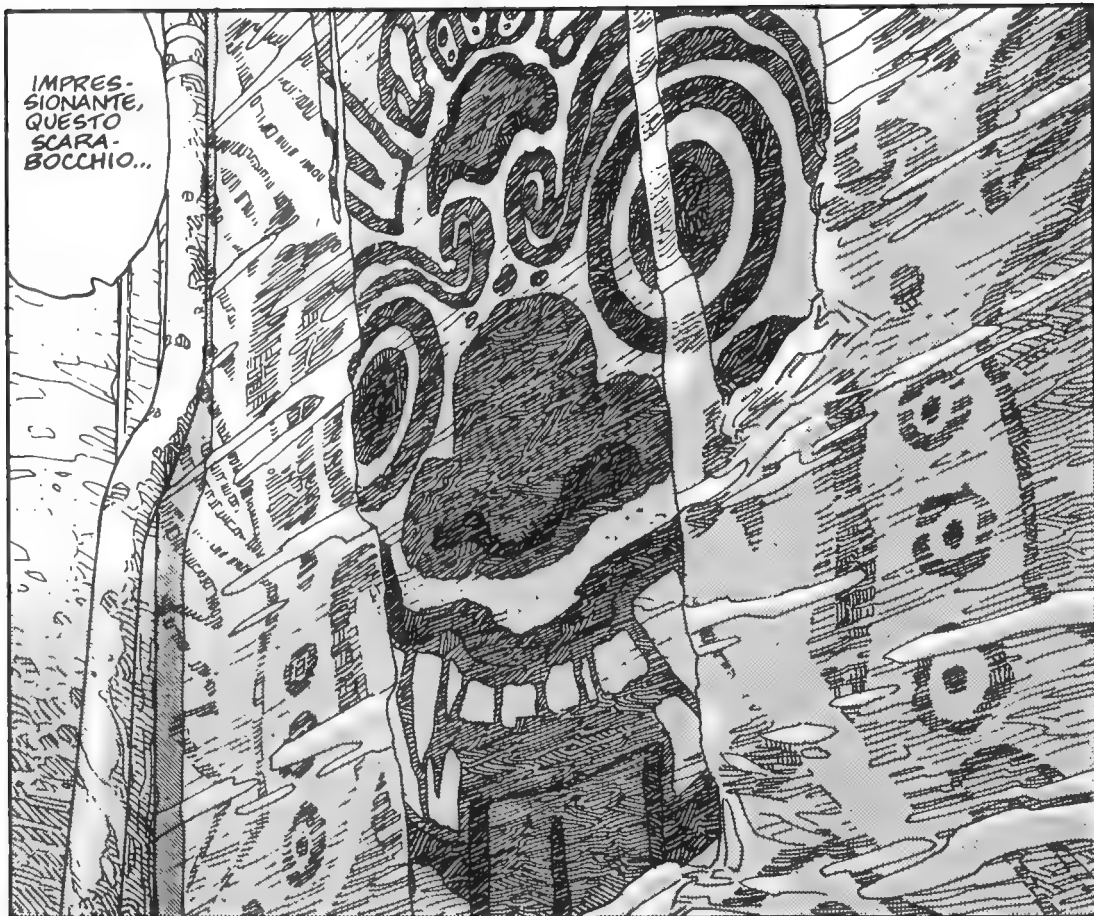
MM... VEDIAMO UN PO'...

HOP... LA'!
SPLAAASH

SSSSH

ECCO FATTO... UFF!
MA PORC...

SCRUB SCRUB

COSA DIAVOLO È QUE-STA ROBA?

IMPRES-SIONANTE, QUESTO SCARA-BOCCHIO...

...E DOPO AVER RUBA-TO LA SPADA DI KUSANA-GI, CONSA-CRATA ALLA DIVINITA'...

...E' FUGGITO ASSALENDO LE GUARDIE...

UGH!
SKROKH
MERDA-
MERDA-
MERDA!
CHI C'E'
LASSU'?

FZK
WHAM
WHISSSSHH
VIENI FUORI, IDIOTA! NON ESISTONO TOPI DA SESSANTA CHILI!
SE NON ESCI SUBITO ...
E QUESTO?
CHAK
MA... MA QUESTA PISTOLA...
SE NON SBAGLIO, È QUELLA DEL CAPO HIDE...

OCCA-
VOLI!
PORC...
ACC...
OOOH!

OH...
ANNIE...
SEI TU...
PORTATO
QUALCOSA
DA MAN-
GIARE!

BRUTTA
STUPIDA!
VUOI FAR-
MI VENI-
RE UN
INFARTO?
RIMASTA
SORPRESA
ANCH'IO!

CHI
TI HA
DETTO
DI QUE-
STO
APPAR-
TA-
MEN-
TO?
STATO
KAZU!
AL
LOCA-
LE?
VADO
SUBI-
TO!
PSSH

SE SCO-
PRONO CHE
VAI IN GIRO
DA SOLA,
SUCCEDE-
RA' UN
GUAIO!
NON
PREOCCU-
PARE! FAT-
TO TUTTO
BENE
PRIMA
DI USCI-
RE.
NON VENIVI
PIU' DA ANNIE
...ALLORA
VENUTA
A TRO-
VARARE
IO!

SI
DICE
TRO-
VARE!

TRO... TRORAVE?
TORVARE?
TRO... TROVA... TROVARE...

E' VERO CHE IN QUESTO APPARTAMENTO C'E' FANTASMI?

FANTASMI? NON ESISTONO CRETINATE DEL GENERE!

QUI C'E' SOLO ROBA SOLIDA! EH EH... VUOI VEDERE?
ICCHAN! ♡

ICCHAN! PORTA! CHIUDI PORTA!
MACCHE' PORTA! CHE GUARDINO, QUELLE BESTIE!

NOO! ♡
LASCIALI... UH... PERDERE... UH...

UMF! AH!
UMF!
AH...
AUF...
AUHF...
UMF!
WHUMP WHUMP

TU... PRENDI LA PILLOLA, VERO?
NON PRENDO, MA NON TI PREOCCUPARE...

E' IL PERIODO... UH... IN CUI NON RISCHI DI...?
NO, NO... E' CHE IO...

RIMASTA INCINTA!
UN BAMBINO?!
COSA?!

I-INCINTA? MA... MA...
NON VENIRMI A DIRE CHE E' MIO!

CATTIVO, ICCHAN... HO SOLO TE! PREGO, NO!

OH, CAVOLI... NON C'E' NIENT'ALTRO DA FARE... CONOSCO UN MEDICO MOLTO BRAVO... TI CI PORTERO' IL PIU' PRESTO POSSIBILE!
GRAZIE, ICCHAN! AVREMO BEL BAMBINO!

MA TU SEI TUTTA SCEMA!

KRATATHUMP

UN FANTASMA?

PROPRIO COSÌ! È PER QUESTO MOTIVO CHE I GIAPPONESI CHE ABITAVANO AL PIANOTERRA SONO ANDATI SUBITO VIA... E ANCHE IL CAPO HIDE È STATO CONTENTO DI AVER RISPARMIATO DEL TEMPO...
E CHI CI DOVREBBE CREDERE?

LA PENSA COSÌ ANCHE LEI?
FORSE SI SONO INVENTATI QUESTA STORIA...
...PER CONTINUARE A VIVERCI INDISTURBATI...

VORRESTI DIRE CHE ANCHE IL CAPO HIDE SE L'È BEVUTA COME UN ALLOCCO?

IL CAPO HIDE...
...TENDE A ESSERE SUPERSTIZIOSO... UNA VOLTA GLI HANNO RIFILATO UN VASO FACENDOGLI SPENDERE UN PATRIMONIO, TANTO TEME LA SFORTUNA...
GLUP

SQUIT

KAZU... POTRESTI ANDARE A COMPRARMI UNA COSETTA?
EH?

INSETTICIDA SPRAY 2

HOUAF...
DOVE SONO? IN PARADISO?
MMN?
HNNFF...
AL FUOCO!
AAH!
VLAM
NO!
VLAM
OH NO NO NO!

COUGH
COUGH
AAAH!

AAAH! I MIEI OCCHI!
THUD

AAAAAAAAAAAAAAAHH!
ATTENTO! FERMO! FERMATI! AIUTO!

THUMP

THUD
AGH!

OH, NO! LE MIE PEDINE DA MAH JONG!
PRESTO! UN SECCHIO! UN POZZO!

SIGNOR ITTA! C'È UN INCENDIO!
BISOGNA CHIAMARE SUBITO I POMPIERI!

NON AGITARTI... NON SI TRATTA DI UN INCENDIO! VOLEVO SOLO CACCIARE CON UN PO' DI FUMO...
..QUEI TOPI CHE SE NE STANNO IN SOFFITTA...

TOPI?
L'HAI DETTO TU CHE SI VEDONO SPESSO I TOPI IN GIRO, NO?

IN EFFETTI, IERI NOTTE NON HO POTUTO DORMIRE PER COLPA DEL RUMORE CHE FACEVANO...
MA CREDO CHE STASERA RIUSCIRÒ A DORMIRE IN PACE...

GUARDA QUANTI BEI TOPONI SONO USCITI DI CASA! AH AH AH!
SCRATCH

MA CHE DIAVO-LO?!

DANNAZIONE!

CHE VI PIGLIASSE UN COLPO!
AHIO!

UH?

AH!
WHRRRREEEE

NON MUOVETEVI, BASTARDI!
RRRRAAAHH
CHI DIAVOLO È STATO?! VIENI FUORI!

CHI DI VOI LURIDI SCARAFAGGI HA ORGANIZZATO QUESTO SCHERZETTO?!

OHI-OHI! PREVEDO GUAI! QUELLO E' PAZZO FURIOSO!

IIIIIH!

COS'E, NON TI FUNZIONA L'UDITO? TI HO DETTO DI NON MUOVERTI, CHANG! HAI CAPITO?!
S-S-SI...

COME DICEVA LEI... C'ERANO TANTI... TOPI...

ZITTO! SIETE INDIETRO DI ALMENO MEZZO SECOLO, SE CERCATE D'INGANNARE UN GIAPPONESE CON DELLE STUPIDE STORIE DI FANTASMI!

MA NOI... NON ABBIAMO MAI CERCATO DI INGANNARLA, SIGNOR ITTA...

SOLO GIAPPONESI CERCANO SEMPRE DI INGANNARE...

BRAM

SE TI FACCIAMO COSÌ SCHIFO, PERCHÈ NON TE NE TORNI AL TUO PAESE?
FATE LAVORI TALI CHE NEMMENO UNO STUDENTE ACCETTEREBBE... E POI VI FATE ANCHE PRENDERE PERCENTUALI ASTRONOMICHE DAI MEDIATORI...

PUR DI GUADAGNARE, SIETE DISPOSTI A UMILIARVI IN QUESTO MODO?

GUADAGNO! GUADAGNO!
DENARO!
NO MORE POVERTÀ!
NE ABBIAMO BISOGNO!

IL GIAPPONE È UN BEL POSTO!
CI SONO TANTI LAVORI! TANTI SOLDI DA GUADAGNARE!

PUR DISPONENDO DI UN TERRITORIO MOLTO RISTRETTO, DAL PUNTO DI VISTA DELLO SVILUPPO A LIVELLO MONDIALE...
...IL GIAPPONE È CONSIDERATO DA TAIWAN UN MODELLO DA IMITARE ...LO È PER TUTTA L'ASIA!

PERCHE' STAI CERCANDO DI CACCIARCI VIA?! POTREMMO VIVERE TUTTI ASSIEME! APPARTENIAMO TUTTI ALLO STESSO CONTINENTE, L'ASIA!
ZITTO! I GIAPPONESI NON C'ENTRANO NIENTE CON L'ASIA!
AAH!
I GIAPPONESI SONO...
... BIANCHI!
COSA?
MA...

UH?!

AH!
MALE-
DETTI!
AHIO!

ASPETTATE! NON MUOVETEVI!

AH! AH!

AH AH AH AH AH!

CIAO A TUTTI!
E ORA, PASSIAMO ALLA PROSSIMA RUBRICA!

UUH...
MMH...
PFUH!
UUH...

MMN...

CRIB-BIO... CHE RAZZA DI CAL-DO...

BAH...

OH... DANNA-ZIONE...

NON CI AVEVO PENSATO!

PUAH!
PSSSSSSSHH
L'UNICA COSA LUNGA CHE HAI È LA LINGUA!
PSSSH
COS'AVETE DA GUARDARE, VOI?!
COSA?!
SBAM
MI... MI STANNO PRENDENDO PER IL CULO!
PSSH

BEEEP
BEEEP

TU...
...NON TI VERGOGNI DI STARE ASSIEME A QUELL'UOMO? UNO CHE **ODIA** CHIUNQUE NON SIA GIAPPONESE?

PER AMORE NON ESISTE FRONTIERA!

MH?

AH...

MM...
OUH!
OOH...
AH...
OH...
AAH!
MMH...

ASCOLTA, ANNIE... ANCHE TU SEI ANCORA **VERY YOUNG,** VERO? VOLEVO DIRTI CHE...

NON PREOCCUPARE...
...A ME PIACCIONO BAMBINI...

KREAK
KRAK
ANNIE...

GRAB
UCH!

IO... UCCIDE... TE...

OHI-OHI...

HNF HNF HNF...
IC-CHAN... MA CO-SA...

WORLD APARTMENT HORROR - CONTINUA

ISSHUKU IPPAN

12

SA.GA. PREGO!

12

CRACHETTO

BAHI

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

ISSHUKU IPPAN

SLISH

SWING

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda
CHAPTER 28 - BAD TRIP

CHAK
CHAK
COSA MI HA INIETTATO ?!
UNA DROGA? UN VELENO?
OH, MIO DIO... E SE FOSSE UN BATTERIO?
UGH...
THUD
RALLY!
AH!

WHIP

AH AH AH... MALEDETTA EXTRA-TERRESTRE...
TI HO SMASCHERATO! ORA LA TUA PELLACCIA VERDE SI VEDE BENE!

PELLACCIA VERDE?
SARÒ IO A DIFENDERE LA TERRA DA VOI **INVASORI!**
TI HO INIETTATO UN COMPOSTO CHE ELIMINA I VOSTRI TRAVESTIMENTI E AGISCE ANCHE COME **VELENO!**

UN VELENO...
RATTLE

GIÀ... E SE VUOI L'ANTIDOTO...

CHAK
TINK
RALLY! SCAPPA, PRESTO!
OH...
...NO...
EHI!
SWISSH

AAH!
CLANK
TAP
TUMP
TUMP
TUMP
TUMP
BANG
BANG
BANG

HNF!
RALLY VINCENT!
SE VUOI L'ANTIDOTO, DOVRAI SEGUIRMI! TI FARÒ DA GUIDA!

RALLY! COSA TI SUCCEDE? FORZA!

COSA... COSA SARÀ DI PRECISO?
L'ANTIDOTO?
ALLORA MI HA INIETTATO DAVVERO DEL VELENO!
HANF
HANF
HANF

VLAP

COSA?! NON STAI SCHERZANDO, VERO?

COM'È POSSIBILE CHE ABBIANO INIETTATO UNA DROGA A **RALLY**?

È ANCORA COSCIENTE?

NON LO SO! QUELL'UOMO STAVA DICENDO CHE SI TRATTAVA DI UNA SPECIE DI **VELENO**...

TEMO CHE ABBIA DELLE **ALLUCINAZIONI**...

IL VELENO...

DEVO INSEGUIRE... QUELL'UOMO...

PSSH
OOH...
BEEP
GUARDA CHE IO PARTO!
ALLORA, TI MUOVI?
SEI FIERA DI FREGIARTI DEL TITOLO DI CACCIATRICE DI TAGLIE, NON E' COSI'?
RATTLE
CHAK
UGH!
CLICK
UN MOMENTO! IN QUESTE CONDIZIONI NON PUOI CERTO...
SKREEK
EEEK

BRAVA, SEGUIMI!

NON DOVRESTI AVERE PROBLEMI A FARLO, CON I TUOI POTERI ALIENI!

SCUSAMI, KEN!

EHI! DOVE VAI?

NON PUOI LASCIARMI QUI DA SOLO IN ARMERIA! NON SO COSA FARE!

QUANDO CONSEGNI LE ARMI SU ORDINAZIONE, BASTA CHE CONTROLLI I DOCUMENTI!

PER PRENDERE LE ORDINAZIONI, INVECE, BASTA FAR COMPILARE LA RICHIESTA E METTERLA DA PARTE!
LE SCORTE DEI FUCILI E DELLE MUNIZIONI SONO TUTTE REGISTRATE SUL COMPUTER, QUINDI CONTROLLALE!
E-EHI! UN MOMENTO!

E' SUCCESSO QUALCOSA DI BRUTTO?! PERCHE' HAI COSI' FRETTA?
OH, NIENTE... COSE CHE CAPITANO SPESSO... NON C'E' ALCUN BISOGNO DI PREOCCUPARSI! MI RACCOMANDO, STA' ATTENTO AL NEGOZIO!

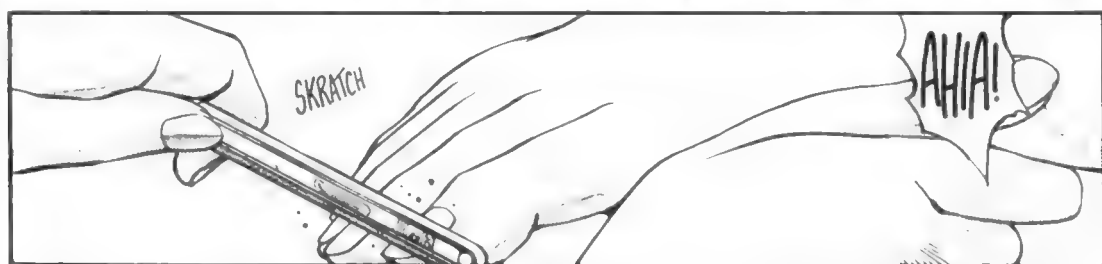
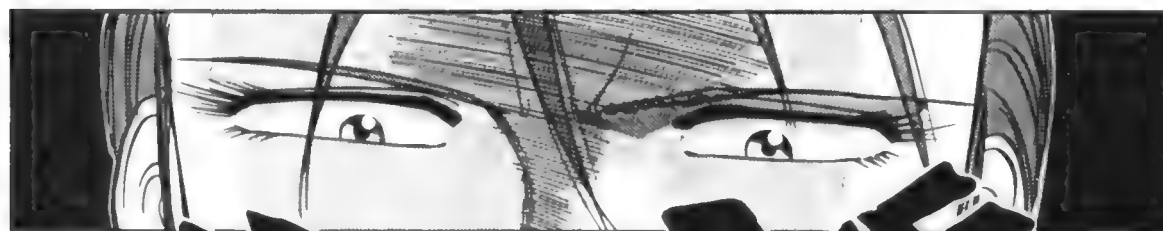
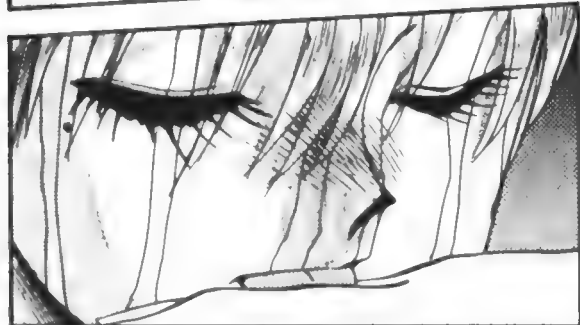
ALLORA... CI VEDIAMO!
TI AMO! ♡

SE CI SONO NOVITA', FAMMELE SAPERE SUBITO!
D'ACCORDO! ♪
VLAM
CLACK
CHAK

SORELLA GOLDIE...
E' ARRIVATA UNA COMUNICAZIONE DEL NUMERO TRE...

HA DETTO CHE IL TOPO E' CADUTO NELLA TRAPPOLA...
GRAZIE, CARA...
ZK ZK ZK

SKRATCH
AHIA!

MI... MI SCUSI...
SPLASH
MI HAI TAGLIATO... OCCUPATI DELLA FERITA, ORA!
SÌ...
LAP
SCIAFF
QUANTO SEI MALDESTRA!

NON HAI LA MINIMA IDEA DI COME SI CURINO LE UNGHIE...

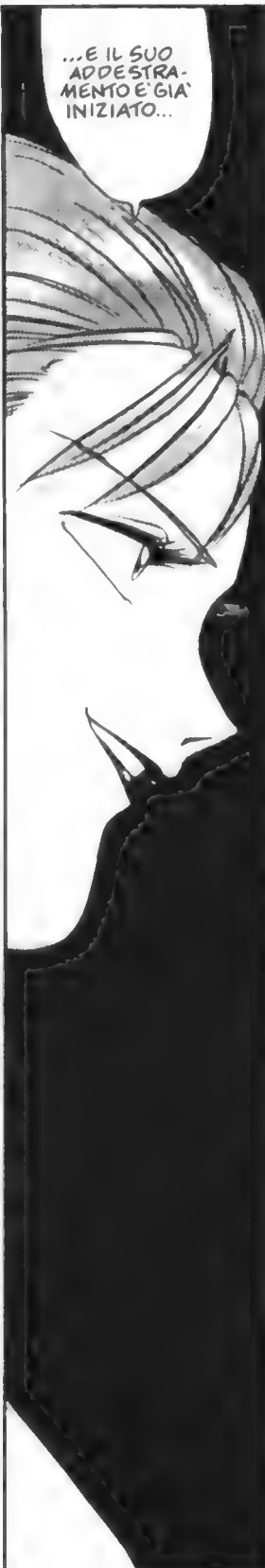
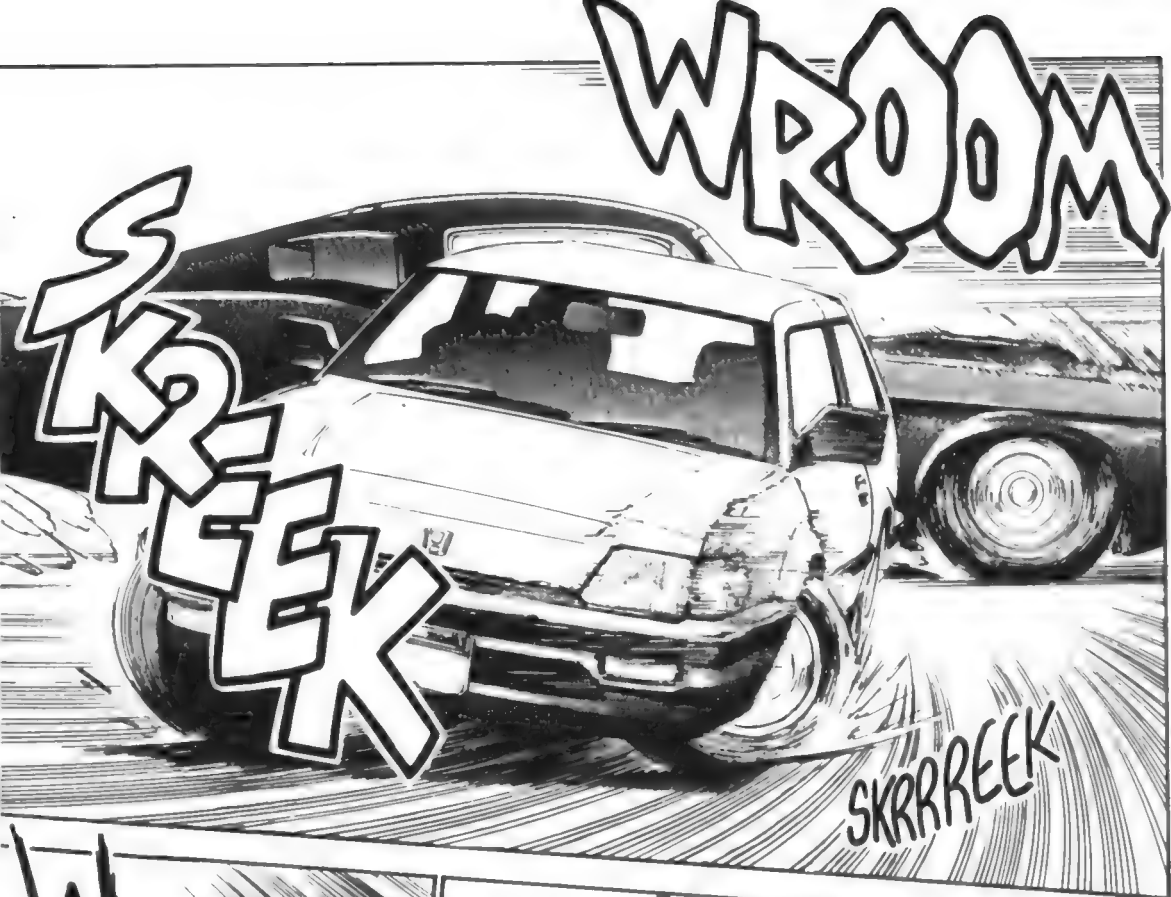
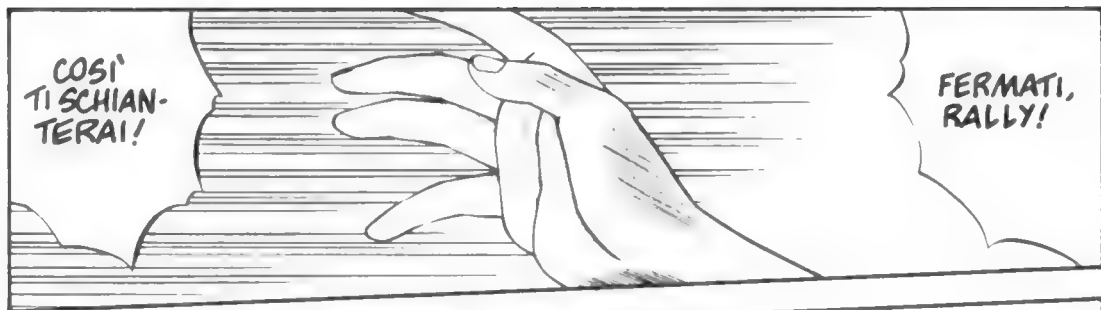
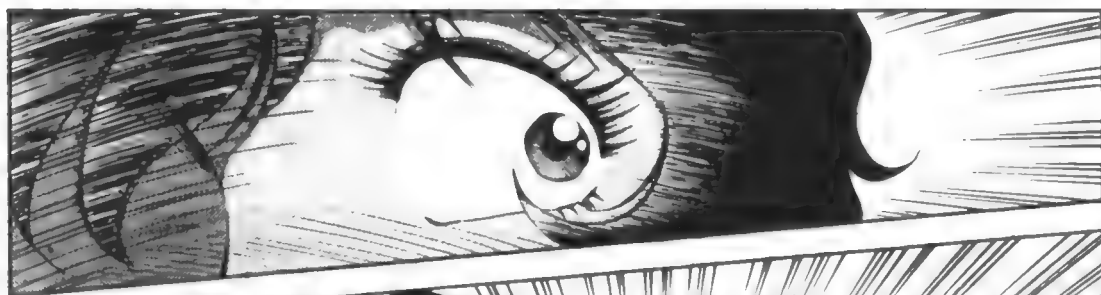
...E INOLTRE, NON DIMOSTRI ALCUNA PREMURA VERSO LA TUA PADRONA!
RICORDATI CHE QUESTA INEFFICIENZA PUO' COSTARTI MOLTO CARA, ANCHE SE SEI IL MIO ANIMALETTO DOMESTICO PREFERITO!

UH...
PREPARA SUBITO LA MACCHINA! USCIAMO!
SI'!

EHM... SORELLA... QUELLA STORIA DEL TOPO... SIGNIFICA CHE PRESTO AVRA' UNA NUOVA RAGAZZA?
CERTO!

MA QUESTA VOLTA NON SI TRATTERA' DI UNA BESTIOLA DA COCCOLARE!
SARA' UN CANE DA CACCIA DI GRANDISSIMA UTILITA'!

È UNA PARTICOLARE RAZZA DI DOBERMANN CON LE ZANNE DA **NOVE MILLIMETRI** E VELOCE COME UN **V8**...
...E IL SUO ADDESTRAMENTO È GIÀ INIZIATO...

WROOM
SKREEK
SKRRREEK
RALLY! RALLY!
AAH!
CRASH
THUMP

FERMATI, RALLY!
COSI' TI SCHIANTERAI!
LA DROGA STA FACENDO EFFETTO MENTRE SEI **STRESSATA!** TI PUO' CAUSARE **ALLUCINAZIONI!**
GRAB
MI VUOI ASCOLTARE?!
STUPRERO' IL TUO CADAVERE!
RALLY VINCENT!

THUMP
AAAAH!!
RALLY!
MA GRAY... DOVREBBE ESSERE MORTO!
RATTLE RATTLE
HAI UCCISO MIA FIGLIA...

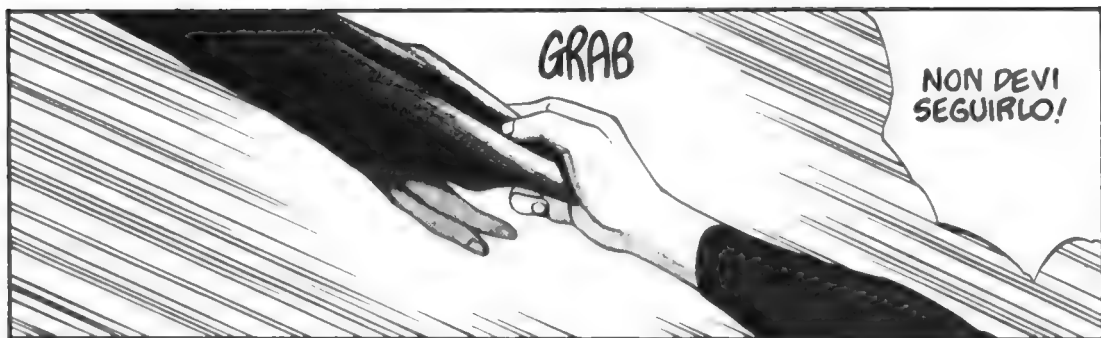
LE COLPE NON SI EREDITANO IMPUGNANDO UN'ARMA GIA' USATA!

SONO GLI UOMINI CHE PREMONO IL GRILLETTO!

RESTITUISCIMI MIA FIGLIA... RIVOGLIO LA MIA LINDA!

TI HO DETTO CHE NON SONO STATA IO A SPARARLE!

SEI STATA TU, INVECE...

E' STATO ORRIBILE... QUANDO MI HANNO COLPITO IN FACCIA...

AAAH!
AGH!
THUD

KH
WRRÒOO
RRRH
RRRH
PANT
PANT
HAUF...
HNF...
PANT
TAP
CHAK

GRAB
NON DEVI SEGUIRLO!

SEI SOTTO L'EFFETTO DELLA DROGA! COSA POTRESTI FARE?

L'ANTIDOTO... SE NON LO PRENDO...
...NON MI RESTERÀ ALTRO CHE MORIRE...

RALLY...

LASCIA LA MIA MANO... PRESTO...
...O IL VELENO ...FARÀ EFFETTO...

ORMAI E' TROPPO TARDI...
DOVRESTI GIÀ COMINCIARE AD AVERE UN **FORTE MAL DI TESTA!**
UGH!
INIZIERANNO ANCHE VIOLENTE PALPITAZIONI. E SENTIRAI COME SE TI **SCOPPIASSE IL CUORE!**
TAK
HUNF
TUM
TUM
HNNF
TUM
HNNF
TUM
HNNF
TUM
TUM
HNNF
TUM
HNNF
TUM
TUM
TUM

GUN SMITH CATS - CONTINUA

OOPS! SCUSATE...

NON E' POSSIBILE! PERCHE'?!

LEI E' UN'ASSURDITA' VIVENTE, SIGNOR KURAHASHI! RIFERIRO' TUTTO A MIO PADRE E FARO' SI' CHE QUESTA AGENZIA CHIUDA I BATTENTI!
OH, CRIB-BIO...

SERP BLA BLA SERP
MMM?
BE', CHE RESTI FRA DI NOI, ALLORA... SARA' NECESSARIO INIZIARE IN COPPIA...
...POI, NON APPENA INIZIERETE AD AVERE SUC-CESSO, SCARI-CHEREMO AS-SEMBLER E TI PROMUOVE-RO' COME SOLISTA!

SOLI-STA...
L'EVENTO SCATENERA' UN GRANDE INTERESSE DI PUBBLICO, E QUELLA SCIAC-QUETTA DI ASSEMBLER SER-VIRA' SOLTANTO DA PARAGONE NE-GATI-VO!

QUESTA E' VERA-MENTE UN'OTTIMA IDEA!
T-TROVI ANCHE TU? EH...EH...

S-SI'!
SIGNOR KURAHA-SHI!

ORA CHE HO CAPITE LE SUE REALI INTENZIONI, IO, **MEGUMI TENDOJI, ACCETTO** DI FARE COPPIA CON ASSEMBLER!

E NON APPENA LA NOSTRA FAMA INIZIERÀ A CRESCERE IN TUTTO IL PAESE, FARÒ IL MIO DEBUTTO COME SOLISTA... ESATTAMENTE COME QUANDO **L'APOLLO 11** STACCÒ IL RAZZO PROPULSORE APPENA USCITO DALL'ATMOSFERA TERRESTRE!

OH... ERA GIA' QUI, PRESIDENTE?

DUNQUE? COME SONO LE DUE NUOVE CANTANTI?

CREDI CHE ABBIA SENSO INVESTIRE DENARO SU DI LORO?

CHISSA'... NON POSSO GIUDICARLO PRIMA ANCORA DI METTERLE ALLA PROVA...

SE TI SCORAGGI PROPRIO TU CHE SEI IL LORO MANAGER, TEMO PROPRIO CHE NON CI SIA PIU' NULLA DA FARE...

BE', PIU' O MENO... COMUNQUE ...SSSI' POTREBBERO ANCHE FUNZIONARE...

NON MI PIACE QUEL PIU' O MENO...

E' CHIARO?

CE-CERTO!

SIGH

OH, DIO... NON CE LA FARO' MAI...

COSA?!

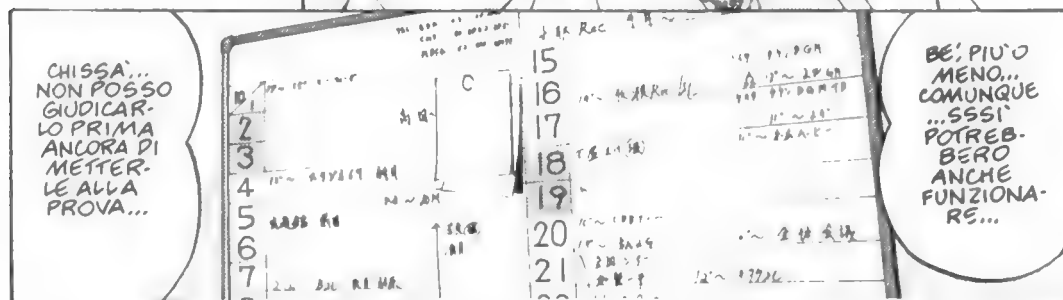
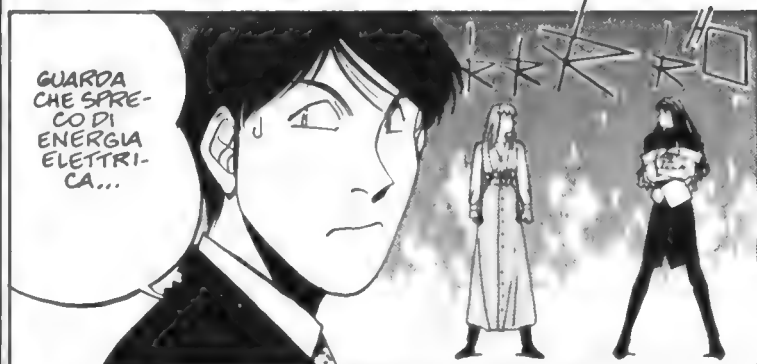
NIENTE, NIENTE!

殿サマキングレコード

CRAK

CRACK CRACK

CRACK

GUARDA CHE SPRECO DI ENERGIA ELETTRICA...

BENE, RAGAZZE... E' GIUNTO IL MOMENTO DI ANDARE A CONOSCERE IL **PRODUTTORE**!

ECCOLI!!

TONOSAMA KING RECORD 9

TONOSAMA KING RECORD
BUON-GIORNO.. ...SONO FUKANO.. ..DELLA TONO-SAMA KING RECORD...
AH... EHM... PIA-PIA-PIA...
PIA-CERE... AH...
STATE TRANQUILLE... IN QUESTO MONDO CI SONO **MOLTI** TIPI **STRANI**...
SE LO DICE LEI...

ANCHE TU DOVRAI DARTI MOLTO DA FARE, CARO KURAHASHI!
BE: QUESTA VOLTA HO INTENZIONE DI PUNTARE TUTTO SU QUESTE DUE RAGAZZE!
MMM...

HO GIÀ CHIESTO AL COMPOSITORE DI SCRIVERE UNA CANZONE PER IL LORO DEBUTTO... POTRESTI ASPETTARE ANCORA UNA SETTIMANA?
AH... VERAMENTE? LA RINGRAZIO!

...A PROPOSITO...
...È STATO GIÀ DECISO IL NOME DEL GRUPPO?
M?

I-IL **NOME** DEL GRUPPO?

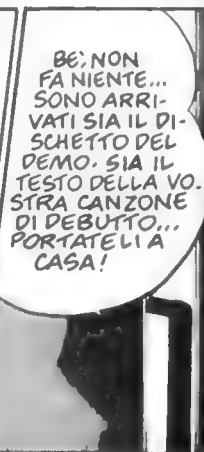
CHE NE PENSATE DI MEGUMI TENDOJI & L'ALTRA? NON È GRANDE?

EHI! UN MOMENTO!

PERCHE' FAI QUELLA FACCIA, ASSEMBLER? NON TI PIACE LA MIA IDEA?
MI SEMBRA **OVVIO!**
ALLORA CHE NE DICI DI **MEGUMI TENDOJI** PIU' UNA?
VORREI FARTI NOTARE CHE COSI' IL MIO NOME **NON APPARE AFFATTO!**
MA SE METTESSIMO ANCHE IL TUO NOME, IL NOSTRO GRUPPO NON POTRA' MAI AVERE SUCCESSO, ASSEMBLER CARA!
COSA?!
OH, DIO...

* **IDOL**: IN GIAPPONE, CANTANTI-OGGETTO CHE HANNO UN SUCCESSO ECLATANTE PER UNA STAGIONE, OSANNATI DA RAGAZZINI E RAGAZZINE, E CHE POI FINISCONO VELOCEMENTE NEL DIMENTICATOIO_KB

UNA SETTIMANA DOPO...

DUNQUE?

MI HA FATTO VENIRE FIN QUI PER RITIRARE QUESTO... UFFA...
LA CANZONE DEL DEBUTTO...
BLIND GAME...

MMM... QUESTO TESTO NON E' AFFATTO MALE...

COS...?

QUESTO DEV'ESSERE IL DISCHETTO DEMO PER QUALCHE ALTRO CANTANTE...

VEDIAMO... O-HO!

SCUSATE PER IL RITARDO!

CHAK

AH... MEGUMI!

SEI ARRIVATA TARDI, ASSEMBLER!

IL SIGNOR KURAHASHI E' GIA' USCITO!

ECCO, PRENDI QUESTO... SONO IL TESTO E IL DISCHETTO DELLA NOSTRA CANZONE DI DEBUTTO!

OH, GRAZIE!

HA DETTO CHE LA REGISTRAZIONE E' FISSATA FRA CINQUE GIORNI ...CERCA DI IMPARARE PER BENE IL TESTO!

EH EH EH VIRGOLA EH...

CLACK

-IL GIORNO DELLA REGISTRAZIONE-

DA DA DUM
DA DUM
MMM... MAH!

THUMP
THUMP
DA DA DUM
DADADUM
THUMP

MA... CANTEREMO QUESTA SUL SERIO? CHE STRANO...

SIETE PRONTE, RAGAZZE?

LA MANDERÒ UNA VOLTA COME PROVA... VEDIAMO COME VE LA SAPETE CAVARE...

CERTO!
SIAMO NELLE VOSTRE MANI, ORMAI!

SIAMO PRONTE!

...N-NON E' QUELLA CHE HO IMPARATO IO...
NON E' LA BALLATA DELLA BELLA GIORNATA!
HMM♪

MI SCUSI!
MI SCUSI!

MMM?
COSA TI SUCCEDE, ASSEMBLER?

MA... QUESTA CANZONE NON E'...

ECCO... IO...IO...

HMM?

VEDIAMO COME TE LA CAVI, ORA, ASSEMBLER...

IO...

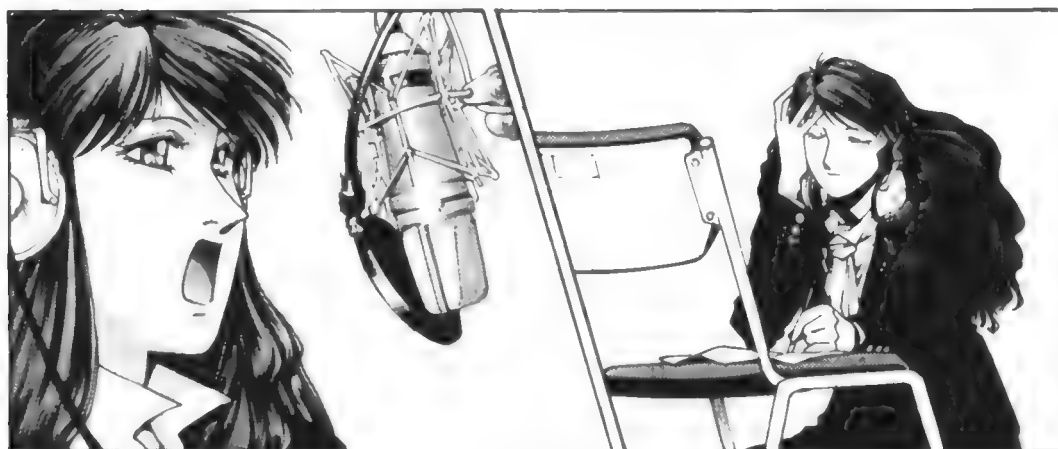
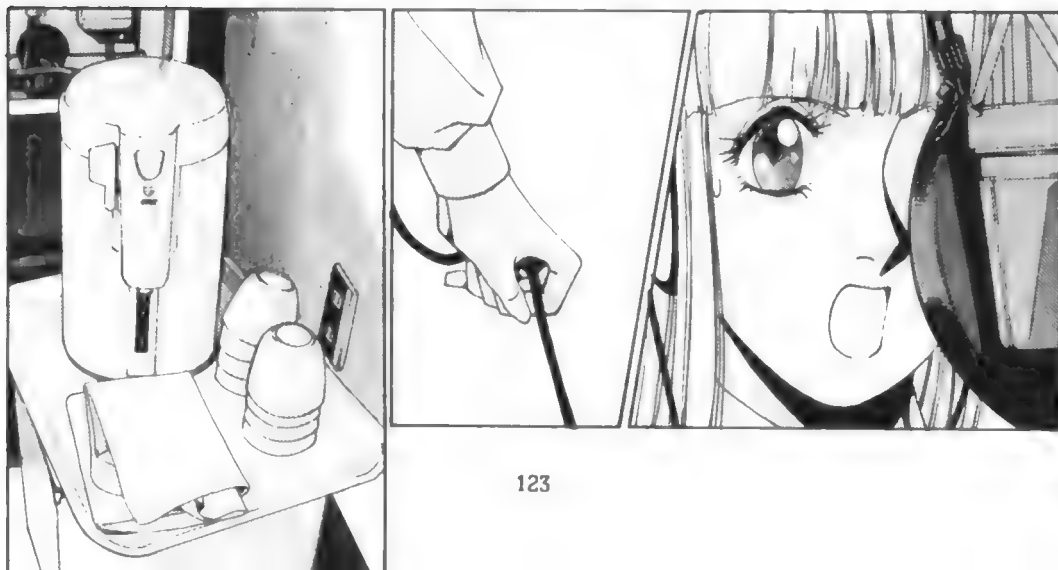
HO...

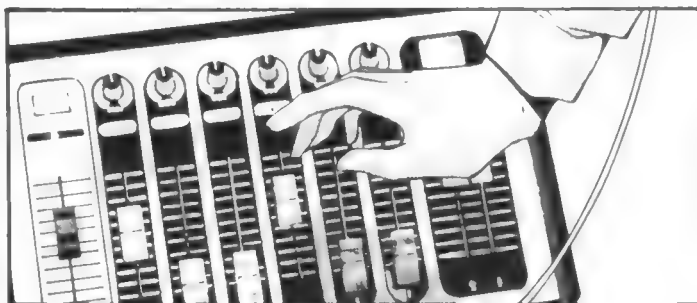
KURAHASHI... CREDE CHE QUELLA ASSEMBLER SIA ALL'ALTEZZA?
BE'... ECCO...

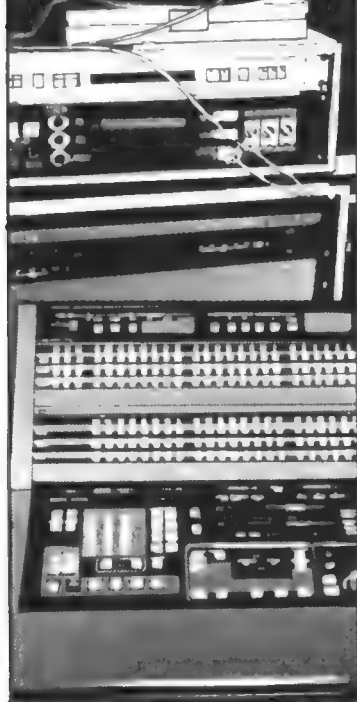
IN FONDO, SI TRATTA DELLA PRIMA REGISTRAZIONE DELLA SUA VITA...
FORSE SI E' UN PO' INNERVOSITA...

MI PREOCCUPO PER IL FUTURO...

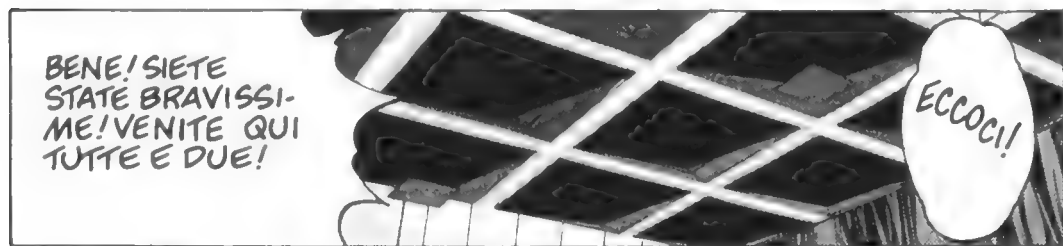
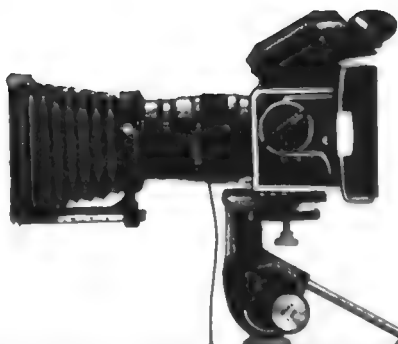
...ASSEMBLER?
RIUSCIRAI A IMPARARLA E A CANTARLA SUBITO...

BLIND GAME
- TESTO DI MIHO MATSUBA -
-MUSICA DI TORU OKADA & TETSURO KASHIBUCHI

Sei solo mio
non volgere il tuo sguardo altrove
una ferita no, non la sopporterei

♪ Insieme noi, da tanto ormai
ma e' l'emozione che ci lega il cuore ♪

La tristezza attende a braccia aperte una come me ♪

In un universo che
confini non ha ♪

Niente confini per Megumi, nessun limite per Assembler ♪

Le stelle esitano, ma l'amore le unisce
in costellazioni scintillanti ♪

Illusion ♪ Illusion ♪ ti voglio inseguire ♪
Amazing ♪ Amazing ♪ perché stai volando? ♪

Sono il bersaglio degli angeli? L'amore è dolce ♪ Blind Game
Senti il respiro degli angeli? L'amore è di più ♪ Blind Game ♫

A PROPOSITO...
IL NOME DEL LORO GRUPPO È STATO FINALMENTE DECISO?
T-TEMO DI NO, PURTROPPO...
MMM... COSÌ NON VA! OGGI POSANO PER LA COPERTINA, MA SENZA IL NOME I GRAFICI NON POTRANNO REALIZZARE IL **LOGO!**
È **INUTILE** ANDARE AVANTI SENZA AVERE ANCORA DECISO UN NOME...
GIÀ... HA RAGIONE...
OH-OH...
SIGNOR UEDA... HA QUALCHE BUONA IDEA?
COSA? E LO CHIEDE A ME? MI DISPIACE, MA IO SONO SOLTANTO UN FOTOGRAFO...
SIGNOR UEDA... C-COSA STA BEVENDO?

QUESTA? SI TRATTA DI UNA NUOVA BIBITA... SI CHIAMA **W-DRINK**!

DRINK

COCOMERO & CACHI

E' UNA BEVANDA FRIZZANTE CON UN MIX DI FRUTTA...

MA QUANDO E' USCITA? SONO SEMPRE IL **PRIMO** A BERE OGNI NOVITA' IN LATTINA!

CHE RAZZA DI TIPO, QUEL KURAHASHI...

IN QUALE DISTRIBUTORE AUTOMATICO L'HA COMPRATA?

NON LO DIRO' MAI!

CLACK

SCUSATECI PER AVERVI FATTO ASPETTARE!

MMM...

ASSEMBLER OX · CONTINUA

SPECIALE San Valentino

14 FEBBRAIO 1996

Rendi più romantico questo giorno di festa: una straordinaria storia d'amore da regalare a chi ti piace di più. Questo mese ti aspettano grandi emozioni in **ROUGH**.